OKT 2005 / #116 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / REVOLUTION / PLAYSTATION 2 / PC / GAMECUBE / XBOX / GBA / PSP / NINTENDO DS / ARKAD / RETRO

116 SUPER

PLAY

64:50 SEK
64:00 NOK
7:00 EURO

120 TIMMAR TOKYO

METAL GEAR SOLID 4
SNAKE HAR VÄXT UPP

CIVILIZATION IV
SID MEIERS FJÄRDE UNDERVERK RECENSERAT

OSU! TATAKAE! OUENDAN!
DET NYA MUSIKSPELET FRÅN SKAPAREN AV GITAROO MAN

FRUKTA FEAR
PULSMÄTAREN LJUGER INTE

MED 100 KILO SPEL I HANDBAGAGET
VI SHOPPAR LOSS I JAPAN

VI HAR SPELAT XBOX 360
PERFECT DARK ZERO
CHROME HOUNDS
RIDGE RACER 6
MASS EFFECT
TOO HUMAN
QUAKE IV
AMPED 3

TIDSAM
0669-10
10
7 388066 906454

BE LEGENDARY

BE B

Massive environment that includes Manhattan and Queens.

Screenshots taken from XBOX®

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS.

MARVEL

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BE PREDATORY

OTH

Encounter more *Spider-Man* characters than ever before.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

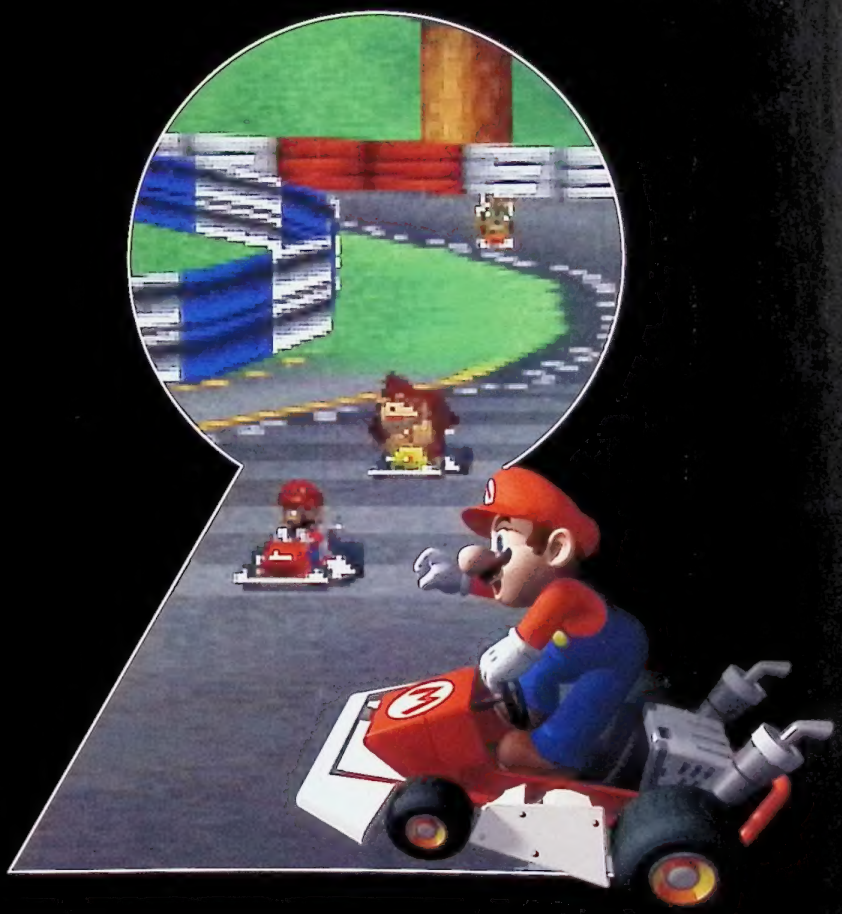
ACTIVISION.

activision.com

OCTOBER 14TH, 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

MARIO KART DS



Förhandsboka i en butik nära dig!

3+ TM

www.pegi.info

www.nintendo.se

©2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

VÄLKOMMEN TILL JAPAN

01

Japan är ett land som väcker förundran. Har jag hört. Jag har nämligen inte varit där själv, utan nöjde mig med att skicka dit mina redaktörer Alfred Holmgren och Mats Nylund, vilket jag ångrar lite så här i efterhand. Inte att jag skickade dem, alltså, utan att jag själv inte följde med.

För med tanke på vilka upplevelser och historier de kom hem med ("Toaletterna! Cosplayersarna! Mjukisdjuren! Robothundarna! Skyskraporna!") så var det en långt mer fascinerande upptäcktsresa än Los Angeles och E3 i maj. Och det är klart. Vad är lite smog och betong mot svävande magnettåg och välansade trädgårdar där körsbärsträden står i blom?

Det här numret av Super PLAY är kanske lite annorlunda jämfört med tidigare skildringar från Tokyo Game Show. Här har vi valt att fokusera på helhetsupplevelsen – hela resan till Tokyo och tillbaka igen, ihopsamlat i dagboksform med hjälp av block och penna, mobilkamera, tågbiljetter och shoppingkvitton.

Den stora händelsen på spelmässan var Nintendos kanske revolutionerande rörelsekänsliga handkontroll till Revolution, som mest liknar en tv-fjärrkontroll som fått Ipodkomplex. Vad vi tänker om den kan du läsa mer om på de följande sidorna, tillsammans med de första intrycken av ett helt nytt *Metal Gear Solid* och tips om var du hittar de bästa spelfynden utanför den uppenbara teknologihubben Akihabara. En begagnad Dreamcast för sju spänn? Ja tack!

Vi träffade också en hel del intressanta spelutvecklare på mässgolvet. Men allt fick inte plats i det här numret, eftersom storspel som *Civilization IV* och *Fear* också pockade på vår uppmärksamhet, japanska eller ej. Så du kan med andra ord se fram emot en hel del spännande material från Tokyo Game Show även i kommande nummer av Super PLAY.

Tommy Rydling

Tommy Rydling,
chefredaktör

01. På omslaget har den japanska konstnärinnan HIROKO KIMURA kalligraferat "Tokyo Game Show". Sedan 25 år bor hon i Sverige och har bland annat ställt ut på svenska ambassaden i Japan och även haft utställningar i Frankrike, Italien, Lettland, Finland och Polen.

På Stockholms universitet undervisar hon i kalligrafi för studenterna som läser asiatiska språk. Hon har även ett nära samarbete med Etnografiska museet och leder deras kalligrafikurser. Sitt gesällbrev fick Hiroko redan vid fyra års ålder.

Konstnärsstämplarna här bredvid är hennes personliga, egendesignade. Som kuriosa kan nämnas att tecknen överst till vänster och de följande tre under betyder vår, sommar, höst och vinter. De två ovala stämplarna i botten står för snö.

02. Det var första gången i Japan för Super PLAYs två redaktörer MATS NYLUND och ALFRED HOLMGREN. På Tokyo Game Show var det Nintendos Revolution-handkontroll som imponerade. Men mer ändå var det Tokyo som lämnade avtryck. Läs Alfreds personliga dagbok från fem dygn långt från pojkrummet i Sundsvall. Äventyret börjar på sidan 36.

03. Efter att *Syntax Error* fallit offer för P3:s bödlar söker nu frilansaren THOMAS SOL SUNHEDE efter nya uttryckssätt, nyligen hemkommen från Japan med 100 kilo tv-spel i bagaget. Läs mer om hans shoppingyra med start på sidan 50.

INNEHÅLL #116

8 POST
Skriv till oss och ventilera dina åsikter.

10 START
Revolution / Fifa-VM / X05 / Perfect Dark Zero / Peter Jackson Halocinerar / Krönikor / Japanska prylar

24 FÖRSPEL_ALFA
Metal Gear Solid 4 / Mass Effect / Too Human
Quake IV / Alone in the Dark / Amped 3 / Sonic the Hedhehog / Metal Gear Acid 2 / Sonic Rush

28 FÖRSPEL_BETA
Sega Rally 2006 / Chrome Hounds
Ridge Racer 6 / Exit / Rogue Galaxy

36 120 TIMMAR TOKYO
Alfred Holmgrens dagbok från Japan.

50 KAP I JAPAN
Spelfynda utanför Tokyo.

54 MIKROMASKINER
Spelglädje i en liten ask.

60 WHO'S THE BOSS?
Super PLAYs lista över de 10 hetaste slutbossarna.

62 SPELSAMLANDETS DRIVKRAFTER

66 RECENSIONER

PLAYSTATION 2
76 Xenosaga II
77 Eye Toy Kinetic
84 Ultimate Spider-Man
89 The Matrix: Path of Neo
90 Marvel: Nemesis
90 Resident Evil 4
90 X-Men Legends II
90 The Curse of the Were-Rabbit
90 Capcom Classics Collection
94 Jak X
95 Sly 3
96 The Suffering: Ties that Bind

PC
68 Fear
72 Civilization IV
80 Age of Empires III
85 Brothers in Arms: Earned in Blood
88 Dragonshard
92 Fifa Manager 06
93 Football Manager 2006
96 Total War: Barbarian Invasion
96 Serious Sam 2

GAMECUBE
90 Mario Superstar Baseball

PSP
77 Toca Race Driver 2
77 Colin McRae Rally 2005 Plus
79 Pro Evolution Soccer 5
96 Namco Museum

NINTENDO DS
77 Pac'nRoll
77 Bubble Bobble Revolution
78 Osu Tatakae Ouendan
86 Kirby Power Paintbrush

GAME BOY ADVANCE
96 Dynasty Warrior Advance
96 Fire Emblem: The Sacred Stones

XBOX
77 Heroes of the Pacific
82 SSX on Tour

98 FORMKURVAN: SUPER MARIO
Världens mest högkvalitativa spelserie?

100 FOKUS
Bitpop / Mods / Online / Retro

114 10 FESTFIXARE
Spelen som får partyt att lyfta.

PLAY
Utkommer med 12 nummer per år
E-POST: POST@SUPERPLAY.SE
INTERNET: WWW.SUPERPLAY.SE

REDAKTION
CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE
TOMMY RYDLING
REDAKTÖRER
MATS NYLUND
& ALFRED HOLMGREN
FORMGIVARE
ANNA CLASON
& LINDA NILSSON
SKRIBENTER
KRISTOFER AHLSTRÖM, NASEER ALKHOURI, STEFAN BLOMBERG, HÅKAN DURMER, JONAS HÖGBERG, TOMMY FREGER, SAM SUNDBERG, THOMAS SOL SUNHEDE & MATTIAS WIKSTRÖM
KORREKTUR
PETTER SJÖLUND
ILLUSTRATÖRER
PB1400C, 710413
Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

ANNONSBOKNING
PATRIK REHN 08-692 66 34 & TONY GUSTAVSSON 08-692 66 35

PRENUMERATION
Helår 12 nummer 479 kr / PressData AB, Box 3263, 103 65 Stockholm
Telefon 08-799 62 12 /E-post: superplay@pressdata.se/ https://www.kundservice.net/

UTGIVARE
HEMMET MORTENSEN AB / 113 78 Stockholm / Telefon 08-692 66 00 / Fax 08-650 97 05

Tidningens innehåll är © 2005 Hemmet Mortensen AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized. Hemmet Mortensen AB ger bland annat ut tidningarna: Allt om Husvagn & Camping, Classic Motor Magazin, Datormagazin, PC Hemma, PC Gamer, Power Magazine, Praktiskt Båtägande, SportYack, Super PLAY, Utemagasinet, Wheels Magazine och Åka Skidor. Vi ger även ut några av Sveriges största elektroniska nyhetsbrev: Upptoppet, Mailgamer och SuperPLAY.net.

MARKNADSCHEF: JONAS SVENSSON
FÖRSÄLJNINGSCHEF: JOHAN ENEROTH
FÖRLAGSCHEF: PER MELANDER
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR: PER KJELLANDER

TRYCK
SÖRMLANDS GRAFISKA GUDEGOR AB

TS kontrollerad upplaga

東京ゲームショー

Den här kalligrafin betyder Tokyo Game Show och du hittar den på alla Japan-relaterade sidor i detta nummer.

50 KAP I JAPAN

Häng med på fyndjakt bland Japans många affärer med begagnad elektronik. Du kan komma hem med 100 kg spel.

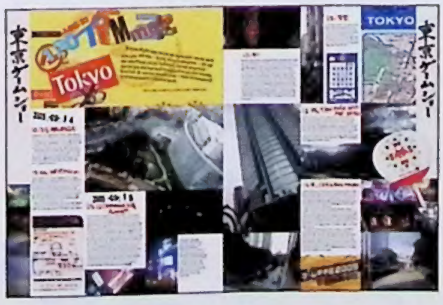
60 HÅRDASTE BOSSARNA

Vi älskar att hata dem. Här är vår definitiva lista på de 10 tuffaste bossarna. Har du spöat alla?

24 SNAKE ÄR TILLBAKA

På Tokyo Game Show visades ett helt nytt Metal Gear Solid. Vi har de första bilderna och intrycken.

UR INNEHÅLLET



36 120 TIMMAR TOKYO

Alfred Holmgren åkte till Japan. Och kom hem efter fem dagar med 50 000 tecken dagbok nedtecknade i sitt block. Och autografer från de hetaste japanska spelutvecklarna.

68 FEAR

Från Vivendi kommer spelet som vill både förskräcka och förtjusa. Sam Sundberg tog på sig pulsmätaren och stängde in sig med Alma i tre dagar.

100 NEKROMANTIKERNA

I Manchester håller en tapper skara liv i Commodore 64-musikscenen. Kristofer Ahlström gick på klubb (igen) och kom tillbaka med en finstämd spökhistoria.

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter och frågor. Vi förbehåller oss rätten att publicera delar ur och redigera insändare. Skriv till Post, Super PLAY, 11378 Stockholm, maila till post@superplay.se eller besök vårt forum på www.superplay.se

TOTTE FÅR EN DATOR

En liten fråga bara. Jag undrar vem som har gjort layouten till artiklarna om spelforskning? Och hur ni hade tänkt att man skulle bli uppmuntrad att läsa en fem sidor lång artikel om det bara är rad efter rad med svart text på vit bakgrund?

Alla dessa spalter av text som överväldigar en och som till slut flyter ihop och blir olidligt att läsa. Det hade väl inte skadat med en inspirerande bild eller något annat för att bryta av det hela?

Maggis

Det är vår formgivare Anna Clason som layoutar artiklarna. Jag hade tänkt be henne att lägga in massor med fina bilder i forskningsartikeln i det här numret, men så blev jag tjurig när jag läste ditt brev och tog bort allihop igen.

Du kan väl bara låtsas att du läser ett kapitel ur en bok? Du vet – bok?

Tommy Rydling

SLUTA SVAMLA

Att recensera ett spel utan att förklara vad spelet handlar om eller hur det spelas tycker jag personligen bara resulterar i ett svammel som inte ger mig som läsare något intressant.

För att en recensents tankar och tycken ska beröra mig så måste det finnas vissa gemensamma beröringspunkter och referenser.

Recensenten sitter ju inne med massor av information som jag som läsare inte är insatt i och lyckas han då inte förmedla informationen så att vi i alla fall till en viss längd hamnar på samma "frekvens" så tappar han bort mig.

Nu har jag inte läst recensionen av *Dawn of Sorrow* så jag kan inte uttala mig om den.

Men jag har heller inte spelat något av de senare *Castlevania*-spelen så jag kommer kanske inte att förstå allt recensenten vill förmedla.

Över huvud taget så tycker jag att ett spels tidigare delar och historia inte borde ligga till grund för ett betyg i så stor utsträckning som det gör ibland. Man måste väl kunna bedöma ett spel utifrån en helt neutral position, även om spelet är del fyra i en serie.

Att en uppföljare som är lika bra och rolig som sin föregångare får ett sämre betyg bara för att det inte kommer med något nytt är en ekvation som jag inte får ihop.

Jag har spelat många spel där jag känner efter spelets slut att jag vill ha mer. Får jag då det i en uppföljare så blir jag bara lycklig. Titta på *Ratchet & Clank 1–3* som är en spelserie som utvecklats minimalt men som jag tycker är tre helt fantastiskt roliga spel.

Den här panikartade hetsen bland spelutvecklare att hela tiden förnya sig är ju inte speciellt förvånande när man läser sådana recensioner.

Det finns ingen anledning för morsan att byta ut kryddorna i sina köttbullar, för de är lika fantastiskt goda hur många gånger jag än käkar dem.

PNK

Du missförstår mig. Så här är det: sätter jag ett oväntat lågt betyg på ett spel i en serie jag håller kär beror det på att jag fått ut oväntat lite av spelet ifråga. Det handlar inte om principer.

Sedan förutsätter du att vi försöker ta på oss de objektiva – "neutrala" – glasögonen när vi recenserar ett spel. Det gör vi inte. Självbedrägeri är inte riktigt vår grej.

Och så undrar jag var du läst om den där förnyelsehetsen bland dagens utvecklare. Det kom verkligen som en total nyhet för mig.

Alfred Holmgren

MÅNADENS BREV

TREVLIG NAMNFÖRBISTRING

Jag måste, faktiskt, passa på att vara lite trevlig. Det är inte ofta det händer. Inte i sammanhang som har med så kallad speljournalism att göra i varje fall. Men! Det råkar vara så att Alfred Holmgren är ett riktigt skarpt nyförvärv i Super PLAY. Inte minst för Spelforskning #2-texten, den om spel i en kulturkontext. Någon mer nykter och nyanserad fördjupning i den debatten som råder har jag inte sett till i ett svenskt spelmagasin än. Att redovisa för grunderna för en sådan komplicerad debatt kan inte vara den lättaste uppgiften – inte minst ifall man är en gröngöling inom det tryckta mediet – men Alfred lotsade mig som läsare elegant igenom förutsättningarna och problematiken runt att kunna kalla spel för konst. Alfred har inte bara rett ut begrepp som kan vara svåra att förstå för den genomsnittlige spelaren – han har även lyckats sätta ihop en text som väcker intresse och sporrar till vidare fördjupning inom ämnet hos mindre insatta. Jag tror, och hoppas, att det här innebär startskottet för vidare intressanta debatter, inte bara bland som är insatta i fenomenet – där florerar redan debatten för fullt – utan även bland människor som inte vanligtvis ens har funderat kring problemet. Jag väljer att inte kommentera huruvida jag tycker att tv-spel hör hemma i någon sorts konstfack eller ej. Jag nöjer mig med att gratulera Tommy Rydling och tacka Alfred. Bra jobba och fortsätt så!

Linus

Alfred hälsar att du är en virrpanna. Stefan Blomberg, däremot, tackar för berömmet av hans spelforskningsartikel, som fortsätter i detta nummer. Nu ännu bättre (utan bilder)!

SP

"Över huvud taget så tycker jag att ett spels tidigare delar och historia inte borde ligga till grund för ett betyg i så stor utsträckning som det gör ibland. Man måste väl kunna bedöma ett spel utifrån en helt neutral position, även om spelet är del fyra i en serie."

NEXT GEN INGET FÖR MIG – ÄN

Jag kommer inte att skaffa en Xbox 360 när den släpps, kanske inte ens ett halvår efter att den har kommit, kanske inte ens innan Playstation 3 finns, och då köper jag kanske inte den heller. Varför?

Jo, det är ju så att man inte är gjord av pengar (men vem är det?) och därför har jag ju missat många av toppliren till dagens generations konsoler, så varför ska jag då lyfta dammsugaren över tröskeln till ett annat rum innan jag har städat klart det jag är i nu?

Och eftersom jag blir kvar i det andra rummet medan många lämnar kvar mig och säkerligen många andra att städa klart våra delar av rummet, så kommer vi som blir kvar att hamna i en guldsits, vi kommer att få köpa och spela fantastiska titlar till mycket bra priser. Så, varför stressa med städningen när man kan ta det lugnt och undvika förslitningsskador?

Frostic

Det sköna är att du kan köpa en ny maskin och fortsätta lira de gamla spelen, eftersom alla next gen-maskiner är bakåtkompatibla. Då får du det bästa från två världar. Börja spara pengar.

SP

DÅLIGA PERSPEKTIV

Hur många gånger har jag inte svurit över tredjepersonsperspektivet i spel?

Hur många gånger har jag inte lagt ner handkontrollen i uppgivet tillstånd och konstaterat att det inte riktigt stämmer överens vad jag gör med vad som händer på skärmen?

Har jag tunnelseende? Svar: nej. Fel på periferiseendet eller direktseendet? Svar: nej. Nej, det handlar om att spelutvecklare inte riktigt fått kläm på just tredjepersonsperspektivet ännu, och att de mest tänker på försäljningssiffror.

Det har blivit inne med tredjepersonsperspektiv och det är något som kommit mer och mer sedan *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Då var det ett geni på toppen av sin karriär som gjorde det till ett nästan perfekt fungerande perspektiv.

CASTLEVANIA:
DAWN OF SORROW

"Textformen krönika är ett otroligt bra och underskattat medel för en speljournalist. Därför är det lite synd att så många väljer att skriva om något som istället passar i ett helt annat forum."

Nu ska nästan alla utvecklare använda tredjepersonsperspektivet och det funkar ju verkligen sisådär för det mesta. När till exempel Kratos i *God of War* dyker och ska simma runt i tunnlar under vatten, då sviker perspektivet. Bakgrunden stämmer inte med hur jag uppfattar var han befinner sig på skärmen, särskilt i situationer med löm-ska fällor som han ska simma förbi utan att ta skada.

Nu är kanske *God of War* ett dumt exempel, men jag tog det bara för att det i övrigt är ett praktexempel på att kontrollen kan fungera bra ibland, och dåligt annars i ett övrigt så bra spel.

Ett annat kanske mer övertygande exempel är *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* där man försökte kombinera dessa två perspektiv. Där kunde man välja mellan förstapersons- och tredjepersonsperspektiv, vilket bara blev ett rörigt och ofokuserat spel.

Varför gör då spelutvecklare så här?

Jo, kolla bara på Naughty Dog. Deras *Crash Bandicoot* hade aldrig blivit en sådan försäljningsframgång som det blev i Japan om de inte visat Crash i tredjeperson.

Så: flocken följer och flocken lär. Nu vet alla att tredjepersonsperspektivet funkar även i Japan, och därmed pengar på banken oavsett hur bra det funkar i spelet. Att spelutvecklare vill tjäna pengar är inget konstigt, men de borde tänka på i vilka spel tredjepersonsperspektivet passar in.

Emil O

JAG VILL LÄSA OM SPEL!

Textformen krönika är ett otroligt bra och underskattat medel för en speljournalist. Därför är det lite synd att så många väljer att skriva om något som istället passar i ett helt annat forum.

Det jag pratar om är den ständiga strömmen av artiklar som behandlar och diskuterar speljournalistik, hur den ska skrivas, var det gick fel, hur det ska bli rätt och så vidare. Det här är oftast en himla vettig debatt och är otroligt viktig för att svensk speljournalistik ska bli bättre. Det är bara det att det känns som om debatten hamnar i lite fel forum ibland. En artikel eller två i en tidning är väl okej, men just nu känns det som om hälften av alla krönikor handlar om hur vi ska skriva om spel på ett eller annat sätt. Jag tror, helt ogrundat, att läsarna hellre läser tankar om spel istället för om tankar kring skrivande om spel. Liksom, läsarna är spelare, inte skribenter.

Det är inte meningen att peka finger med den här insändaren, och den är heller inte enbart riktad till Super PLAY. Jag vill bara att speljournalister som skriver för publikationer där majoriteten inte bryr sig ett skvatt om den nya speljournalistiken ska försöka inrikta sig på det som vi spelare faktiskt bryr oss om, spelen. Diskutera gärna speljournalistik, men gör det någon annanstans!

Edam

Meh! Dumma oss som trodde att våra läsare var intresserade av speljournalistik.

SP

PC GAMER SPECIAL

Ni har inte funderat på att göra nåt liknande gamla PC Gamer Special?

Alltså en tidning i samma format som DN/SvD som utkommer varje/varannan vecka med nyheter och recensioner av spel som kanske inte direkt platsar i Super PLAY. Givetvis lite billigare pris då också. Jag har inte möjligheten att släpa med mig datorn in på dass så en sådan tidning skulle uppskattas.

Speedstalker

Oj! Finns det någon som kommer ihåg det gamla misstaget? Det var ju undertecknad som var chefredaktör för den med. Men jag tror nog att marknaden för en sådan tidning är försvinnande liten. Antingen gör man en gratistidning eller så gör man en ordentlig tidning. Att lägga sig mitt emellan verkar läskigt.

Tommy Rydling

ODE TILL JONAS HÖGBERG

Jonas Högberg. Du är bäst. Du är det. Jag lovar. Du är min favoritjournalist. Du förtjänar att vara allas favoritjournalist. Varför? För att du. Är. Bäst.

Klump

Trevligt att ha sin egen stalker på forumet. :) Keep up the good stalking business, Klump. Det värmer.

Jonas Högberg

FLER DVD VORE KUL

Som ovan kan läsas. För ungefär ett år sedan kom det nämligen en dvd per Super PLAY, skulle det vara möjligt att ni gör så åter, det vore i varje fall toppen. Med trailers på kommande spel och kanske även såna som redan har kommit ut, och även möjligen intressanta intervjuer med kända och mindre kända spelutvecklare. Finns det en möjlighet?

Jiwe Greene

Anledningen till att vi plockade bort dem är att det inte produceras tillräckligt med bra trailers. Och vi är inte särskilt bra på att göra tv-inslag. Vi nöjer oss med att göra en E3-dvd och kanske en kring november-december om lusten faller på.

SP

AMIGANS UPPRÄTTELSE

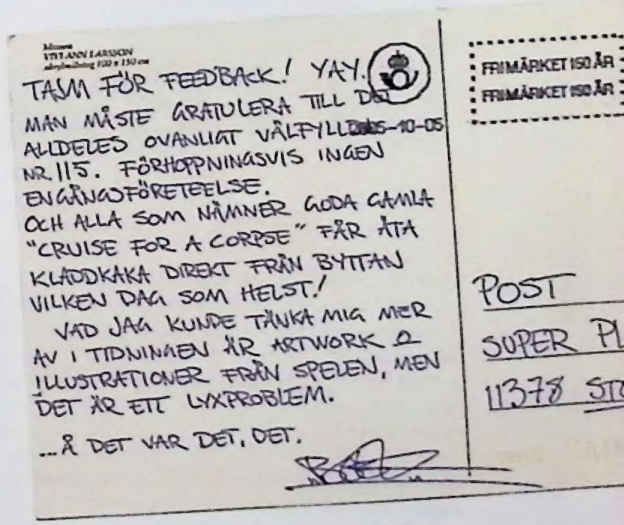
Ert senaste nummer av Super PLAY var det bästa jag läst. Inte sedan DMZ-dagarna har jag lustläst en tidning så noga. Äntligen känns det som om Amigan har fått lite upprättelse. Allt var inte Super NES under den tiden, som många tror.

Tidningen har fått en större bredd efter ombyggget av grundstenarna och det behövdes. Även humorn har fått plats och den har jag saknat länge i en speltidning.

Sven

Tack! Det kändes kul att vinkla numret åt det västerländska hållet. Sedan faller det sig lite naturligt också för mig eftersom min maskinhistoria går som följer: C64-Amiga-PC-N64 och sedan vidare därifrån (känns helt okej att inleda sitt konsolägande med *Super Mario 64*). Även vår frilansare Kristofer Ahlström tycker att förra numret är det bästa någonsin – vilket kanske har sin förklaring i att han skrev halva numret själv. Men ändå.

Tommy Rydling



Alla insändare publiceras även på Super PLAYs forum. Fortsätt debatten på www.superplay.se

Månadens brev belönas med ett spel från:

CDON.COM

¡Viva la revolución!

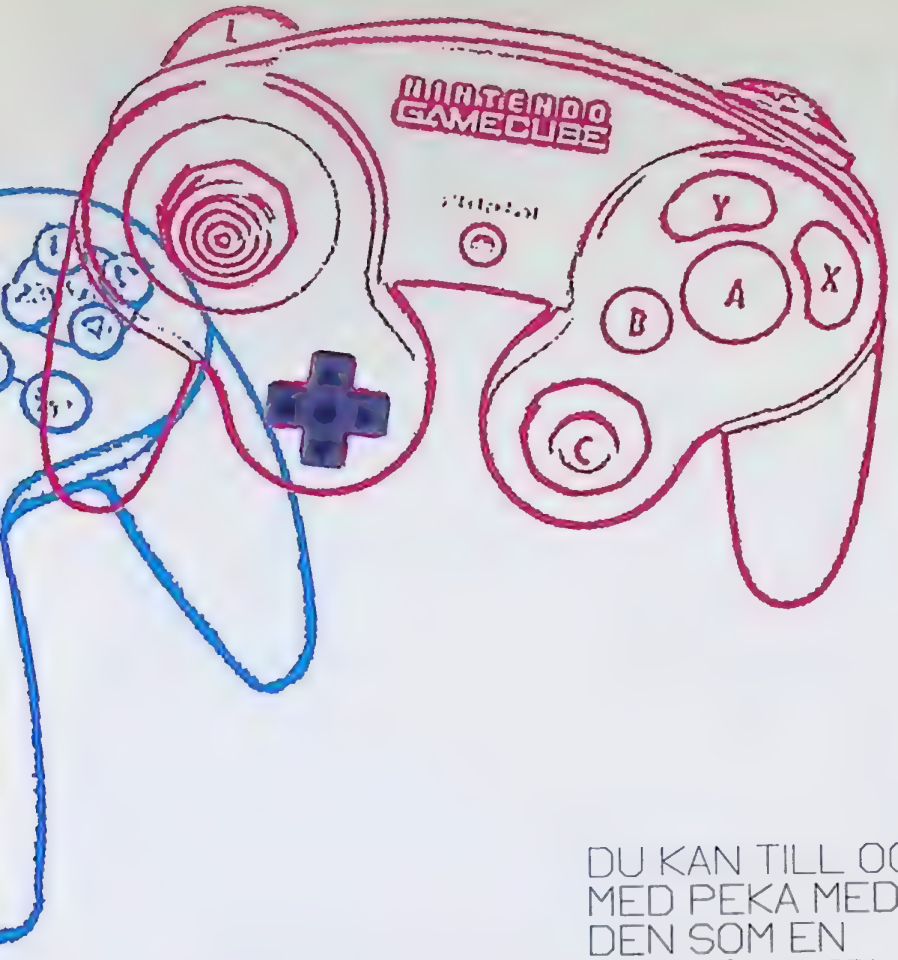
Efter alla positiva uttalanden om Nintendos Revolution-handkontroll från kända spelutvecklare, visste vi att den skulle visas i någon form på Tokyo Game Show. Och mycket riktigt, första dagen stod Nintendos vd där och lekte med "fjärren" som den snabbt fått heta i folkmun.

Nintendo deltar egentligen inte i Tokyo Game Show, hur märkligt det än kan låta, men denna gång gjorde de ett undantag och delade en presskonferens med Microsoft. Efter en kort film som visade hur kontrollen kan tänkas användas visade man upp den live, och ni kan se hur den kommer att se ut på dessa sidor. Man tänker osökt på en fjärrkontroll, vilket är medvetet, eftersom tanken bakom är att den ska vara enkel att använda med en hand, och samtidigt liten och smidig (och snygg) nog att alltid få ligga framme på soffbordet.

Den sparsmakade designen av den pinnformade kontrollen är dock inte hela sanningen. Om du vill spela shooters kan du koppla in en separat spak med några extra knappar, som då hålls i den lediga handen, och använda den rörelsekänsliga "fjärren" till att peka på skärmen och kontrollera var du tittar. Du kan till och med peka med den som en (platt) pistol och använda avtryckaren på undersidan för att skjuta eller interagera på andra sätt. Kontrollen vet var du pekar och eliminerar omedelbart behovet av ljuspistoler och liknande. Den känner även av (med hjälp av en pryl som ställs på tv:n) rörelser i alla plan, så att spel där du vickar på, roterar eller svingar kontrollen alla är fullt möjliga. Det verkar bara bli utvecklarnas fantasi som begränsar vad som kan göras med denna kontroll.

Att Peter Molyneux (känd för nyskapande strategispel som *Black & White* och *Populous*) hyllat kontrollen är nog ingen tillfällighet – äntligen kan man göra strategispel till en konsol som inte måste förenklas för att funka med en undermålig kontroll. Faktum är att med en bra (läs: riktigt stor plasmaskärm) tv kan den här kontrollen funka bättre än en pc-mus.

Hur är det då med bakåtkompatibiliteten? Jodå, Nintendo har tänkt på den detaljen också. Ett av tillbehören till Revolution blir en klassisk handkontroll, som även den kopplas in i "fjärrens"



DU KAN TILL OCH MED PEKA MED DEN SOM EN (PLATT) PISTOL OCH ANVÄNDA AVTRYCKAREN PÅ UNDERSIDAN FÖR ATT SKJUTA ELLER INTERAGERA PÅ ANDRA SÄTT

tillbehörsport och låter dig spela till exempel Gamecubespel om de nu funkar på Revolution. Gamla klassiska NES-spel är heller inget större problem – vänd kontrollen 90 grader så kommer du nog att känna igen dig.

För att uttala oss om mer än det rent tekniska, som ju onekligen verkar genomtänkt, måste vi förstås sätta oss ner med en Revolution, så på det får ni vänta till 2006 någon gång. Men Nintendos nya trollspö ger oss hopp om framtiden, och att spel som *Wario Ware Revolution* kommer att bli minst lika fräscha, sjuka och roliga som tidigare.
Mats Nylund

FRÅGAT PÅ FORUMET:

NI ÄLSKAR REVOLUTION

Vi frågade våra forumbesökare vad de tycker om Nintendos märkliga handkontrollpåhitt till Revolution. De flesta var översvallande positiva. På frågan: "Vad tycker du om Revolutions handkontroll?" svarade ni så här:

Helt fantastisk! Det här är framtidens sätt att spela! **45%**

Det blir säkert kul i nya *Zelda* och *Mario*..... **19%**

Jag är tveksam. Och jag kommer få musarm..... **17%**

Jag hånskrattar åt Nintendo och deras usla påhitt! **19%**

265 personer deltog i omröstningen. Var med du också och tyck till om ett nytt ämne nästa månad på vårt forum: http://www.superplay.se

Gatans moral

Grand Theft Auto: San Andreas är ett etiskt förkastligt spel. Eller? Kristofer Ahlström följer en klar moralisk tråd genom en av spelhistoriens mest utskällda titlar.

"Rock the boulevard/and treat it like a seminar", rappade Chuck D i Public Enemy på ebenholtsmonumentet *It takes a nation of millions to hold us back*.

Det är lika mycket en programförklaring för den militanta rapcombon som det, faktiskt, skulle kunna vara för *Grand Theft Auto: San Andreas*.

För att greppa det, kan det vara värt att känna till att tidningen San Jose Mercury News på 90-talet körde en artikelserie där man drog klara linjer mellan crackepidemin i Los Angeles och den CIA-sponsrade gerillakrigsföringen i Nicaragua. I *San Andreas* speglas detta av en allmän misstänksamhet mot auktoriteter – från säkerhetsagenten Mike Torrenos dunkla business till den korrumperade lokalpolisen. Den fiktiva radiokanalen WCTR intervjuar till exempel en polis som infiltrerat drogkartellen: "Yeah, I was undercover smoking crack every day. You know, just to be one of them. I even took my wife undercover and made her a crack whore!"

I inledningen är huvudpersonen CJ:s stadsdel Ganton – ett rätt uppenbart alias för Compton – infekterat av drogen. Så man åker till ett crackhouse för att misshandla langarna. Det kan verka våldsförhärligande, men är snarare en trogen reflektion av hur desillusionerade gräsrotsmänniskor tvingas till extrema åtgärder när lagen blundar.

Det är denna, paradoxalt nog, gammaltestamentliga ändamålet-helger-medlen-modell man spinner sin moraliska väv kring. Det allra bästa exemplet på den rättrådiga ådran i spelet – Hilary Clintons korsriddarposse till trots – är nämligen hur man fokuserar på drogproblemet.

Faktum är att alla som missbrukar i spelet – förutom den kolasnörvlige advokaten Rosenberg, som istället framstår som en ryggradslös kläpare – går en onaturlig död till mötes. Ryder sprängs i bitar. Tenpenny manglas med en brandbil. Och Big Smoke sitter ensam och Scarface-nojig i sitt crackpalats tills han blir kanonmat.

Comptons kanske mest kända export, gangstapionjärerna Niggaz With Attitude, skrev på sitt klassiska ghettoepos *Straight Outta Compton* låten *Dopeman*. Och trots att det troligtvis är det mest nihilistiska vax som någonsin släppts inom genren, så finns det, liksom i *San Andreas*, en klar linje man inte korsar:

"If ya smoke 'caine, you're a stupid motherfucker/known around the hood as the schoolyard clucka/Doin' that crack with all the money ya got/on ya hands and knees, searching for a piece of rock", som Ice Cube uttrycker det.

NWA dyker även upp på soundtracket med låten *Express Yourself*, där Dr Dre rappar, "I don't smoke weed or a sess/'cause it's known to give a brother brain damage /and brain damage on the mic don't manage".

Läxan att alltid skydda sina bröder och systrar är även brorsan Sweets stående predikan och spelets samvetes röst. Budskapet går inte att ta miste på. När Sweet till slut bryter ihop och CJ hittar honom med läpparna kring glaspipan, blir det startskottet till målet att jämna stadens crackfabrik med marken. Eftersom myndigheterna struntar i det.

Samma myndigheter som, om man drar det till den punkten, nu vill stoppa försäljningen av spelet.

Moral?

Vi säger så.

Det är denna, paradoxalt nog, gammaltestamentliga ändamålet-helger-medlen-modell man spinner sin moraliska väv kring.

Det sägs vara omöjligt att klara 100 procent av San Andreas. Kristofer Ahlström är i nuläget uppe i 98,7 procent. Och ja, han lyssnar bara på Radio Los Santos

"Det är nytt. Det är fräscht. Det är underhållande till bristningsgränsen."
"Har du alltid ratat FIFA till förmån för Pro Evolution Soccer? 06 är året då det är dags att ompröva."

8/10 PLAY

"Bekant utseende men förbättrat innehåll."

90 % PCGAMER

"Det bästa Fifa-spelet på mycket länge."

8/10 Game reactor

MÅNADENS SPEL PCGAMER SEPTEMBER 2005

EA SPORTS

FIFA 06

3+

YOU PLAY THEY OBEY

PC CD

PlayStation 2

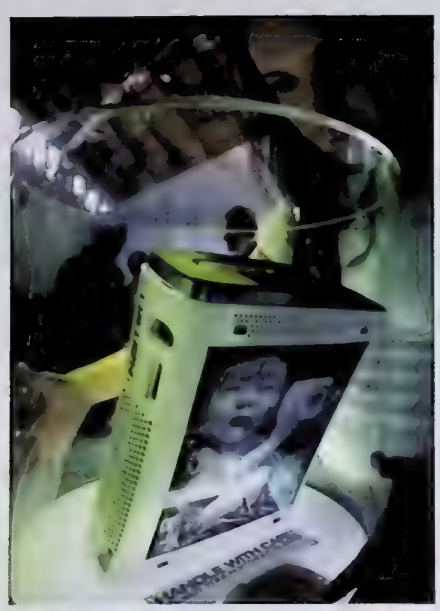
NINTENDO DS

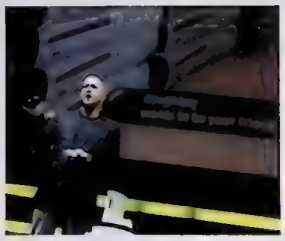
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

www.fifa06.ea.com
www.easports.se/fifa06

XBOX 360 FRÅGAR CHANS PÅ EUROPA





Degpojken vill vara din vän.

De första Xbox 360-enheterna har lämnat rullbandet och landat i Europa. Vi åkte till Amsterdam för att hårdtesta Microsofts multimediamammut.

Jag har hört repliken fler gånger än jag kan räkna till. Men när Robbie Bach i slutet X05-presskonferensen triggar ett långt potpurri av sekvenser från kommande Xbox 360-spel är det första gången jag känner att jag kan ta pratet om att de har tidernas starkaste launch-lineup på allvar. Eller jag kan åtminstone begripa hur Microsoft lyckas intala sig själva det. För oss andra, som inte ens vet exakt vad som kommer att dyka upp på butikshyllorna samtidigt som själva konsolen, är det förstås lite svårare.

Men om det är något den senaste upplagan av Microsofts Europabaserade Xbox-blowout X0 övertygar mig om så är det att deras skjortärmar är fyllda till rämningsgränsen med lovande 360-titlar. Bioware utannonserade *Mass Effect*-trilogin, Silicon Knights sin likaledes tredelade satsning *Too Human*, Id avtäckte en ny del i sagan om slottet *Wolfenstein* och mässlokalen fylldes med demostationer för fler spel än jag visste att Bach och kompani hade möjlighet att visa upp i det här skedet. *Amped 3*, *Chrome Hounds*, *Dead Rising*, *Dead or Alive 4*, *Quake IV*, *Condemned* (så våldsamt att det fullständigt förvred en vanligtvis fredlig svensk kollegas verklighetsuppfattning och fick honom att gå runt och svinga imaginära järnrör ackompanjerad av improviserade ljudeffekter), *King Kong*, *Elder Scrolls IV*, *Ridge Racer 6*, *Ninety-Nine Nights*, *Project Gotham Racing 3* och *Kameo* fanns alla på plats och lyste starkare än någonsin.

Men allra mest bländade agentinnan Joanna Dark och hennes lika högoktaniga som hänförande *Perfect Dark Zero*. Ett spel som efter mycket velande nu öppet sägs vara en av premiärtitlarna när Xbox 360 släpps över hela världen innan julrushen hunnit lämna i startgroparna. Låt oss hoppas att Microsoft och Rare lyckas hålla det löftet.

Alfred Holmgren

FÖLJANDE SPEL VISADES PÅ X05:

Alone in the Dark
Amped 3
Battlefield 2: Modern Combat
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Call of Duty 2
Chrome Hounds
Crackdown
Condemned
Dead or Alive 4
Dead Rising
Driver: Parallel Lines
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Fifa 06: Road to the Fifa World Cup
Final Fantasy XI
Football Manager 2006
Frame City Killer
Full Auto
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Gears of War
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Gun
Kameo: Elements of Power
King Kong
Madden NFL 06
Marc Ecko's Getting Up
Mass Effect
The Matrix: Path of Neo
Moto GP 2006
NBA 2K6
NBA Live 06
Need For Speed: Most Wanted
NHL 2K6
Ninety-Nine Nights
The Outfit
Perfect Dark Zero
Prince of Persia: The Two Thrones
Project Gotham Racing 3
Quake IV
Ridge Racer 6
Saint's Row
Shrek Super Slam
Star Wars Battlefront II
Superman Returns
Test Drive Unlimited
Tiger Woods PGA Tour 06
Timeshift
Tomb Raider: Legend
Tony Hawk's American Wasteland
Too Human
Top Spin 2
Ultimate Spider-Man
Wolfenstein Xbox 360 (arbetstitel)
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

PROFIL: BOWSER

Det har aldrig varit lätt att befinna sig i ärkeskurkyrket. Fråga Ganondorf, Dr Wily eller Dr Robotnik. Att veta redan på förhand att man åker på pumpen sisådär några sekunder innan eftertexterna borde knäcka den bäste. Likväl ställer de upp gång på gång. Yrkesstolthet? Snarare envishet. Och blodtörstig ondska, så klart. Bowser är spelvärldens största skurk. Det beror knappast på att han någonsin varit särskilt svår att besegra eller haft särskilt uppfinningsrika planer. Snarare motsatsen. Bowser har alltid trott på sina värderingar. Kidnappa prinsessan – check. Sprida terror i svampriket – check. Andas eld – check. Familjen har alltid varit viktig för Bowser och en öm punkt, trots sitt skräckinjagande yttre. I *Super Mario Bros 3* och *World* lät han sina sju barn bossa runt med Mario men på senare tid verkar det som de vuxit upp och flytt familjehemmet. En ny son verkar det dock ha blivit och vissa Se & Hör-rykten om att Peach var modern florerade i *Super Mario Sunshine*.

Det är dock på egen hand som Bowser haft sina största ögonblick. I *Super Mario 64* tog han ensam kontroll över prinsessans slott och muckade med Mario inte en, inte två, utan tre gånger. Slutstriden dem emellan är en av de mest episka bosstriderna i spelhistorien. Bowser rusar, sprutar eld och förstör banan medan en tung, operatisk komposition backar upp honom. Ett bombastiskt ögonblick som han kan tänka tillbaka på med yttersta stolthet. Även om Mario – som vanligt – fick sista ordet.

SPELOGRAFI
(I URVAL)

Super Mario Bros (1985)
Super Mario Bros 3 (1988)
Super Mario World (1990)
Super Mario 64 (1996)
Super Mario Sunshine (2002)

Revolutionen är inte här

Nintendo vill få oss att tro på revolutionen genom att visa sin nya handkontroll, eller är det bara ett smart pr-drag för att stjäla lite av rampljuset från den gigantiska vita Xbox-monolit som just nu tornar upp sig över spelmarknaden?

Den nya handkontrollen till Nintendo Revolution är knappast revolutionerande. Finurlig, genomtänkt och säkerligen användbar på sätt vi inte ens börjat föreställa oss, men den innehåller i grunden ingenting nytt. Det den däremot representerar är både Nintendos vilja att förnya sig – faktum är att de är tvungna att göra det när både Sony och Microsoft släpper supermaskiner ett halvår före dem – och deras fokus på originella, charmiga spel som man blir glad av att spela. Även om man har ont i armen efteråt.

Det Nintendos vd Satoru Iwata visade upp på presskonferensen i Tokyo var inte någon glättig framtidsvision, vilket antagligen gjorde er besvikna om ni drömt om hjälmkontroller eller spelrum med lasersensorer och hologram. Istället var det ett subtilt uttalande som sade till hela spelindustrin att Nintendo minsann fortfarande bryr sig om spelupplevelsen och glädjen mycket mer än glassig grafik. Jag tror att det här ingår i en strategi där man fortsätter att profilera sig som det lite roligare företaget, som inte bryr sig så himla mycket om utseendet, men som vill vara din kompis och bjuda på lite kul spel i tv-soffan.

En viktig del i den här strategin är förstås också att inte försöka slåss med Xbox 360 och Playstation 3 med förrenderade screenshots och osannolikt detaljerade filmer där man ser varje stubbigt hårstrå på var karaktärs fyrkantiga haka, utan istället visa upp sin mysigt fyrkantiga-men-ändå-osymmetriska låda och sin lite busiga och underfundiga kontrollmetod. Även om inte ett enda chip är färdigritat hade vi, om Microsoft eller Sony hade varit ett år från releasen av en helt ny konsol, fått se filmer som visade hur man tror att det kan komma att se ut. Men Nintendo sitter hellre och luktar på blommorna – metaforiskt talat.

Allt det här innebär att Nintendo inte tänker lägga sig ner och dö frivilligt, men också att man inte tänker försöka slå motståndarna på de områden där de redan är erkänt starka. Och det innebär också att vi kommer att fortsätta att se märkliga, fantastiska och lite speciella spel från allas mysspelsgigant i många år framöver.

Mats Nylund gillar udda kontroller, och ser fram emot att klappa hundar med fjärrkontrollen i nästa Nintendogs.

vi kommer att fortsätta att se märkliga, fantastiska och lite speciella spel från allas mysspelsgigant

Knip bucklan i Fifa-VM

Bevisa vem som är bäst på fotboll! Den 18 december koras världens grymmaste *Fifa*-spelare.

För andra året i rad anordnas världsmästerskapet i Fifa – åtminstone för alla Xboxägare. Förra året vann brasilianaren Thiago Carrico de Azevedo, medan Kalle Hasselskog blev bästa svensk med sin kvartsfinalplats i regionsfinalen. Är det din tur i år?

Årets upplaga av Fifa World Championship, eller FIWC som det kallas, spelas i *Fifa 06* och arrangeras på åtta platser runtom i världen. För svenskar som vill tävla utan att resa till Paris, London eller Köln (vilka är de europeiska städer som håller kvaltävlingar) är det Xbox Live som gäller. Fram till och med den elfte november går det att registrera sig på http://www.xboxfiwc.com.

Från Electronic Arts och Microsofts håll hoppas man på ett par hundra tusen deltagare. I skrivande stund har dock enbart ett fåtal svenskar registrerat sig till turneringen. Vad gäller reglerna så handlar det om åttaminutersmatcher på semiproffsnivå med dynamisk kamera och samtliga övriga inställningar påslagna. Den som vinner den svenska Xbox Live-uttagningen får, förutom resa och uppehälle under finalspelet i London den 18 december, även bland annat en sprillans ny Xbox 360.

Den svenska finalisten kommer att ställas mot 21 andra spelare i den så kallade Live-finalen. Två spelare från den delfinalen kommer att gå vidare till Den stora finalen, som spelas senare samma dag. Vinnaren där kan inte bara kalla sig världsmästare i *Fifa 06*, utan kommer även att bland annat få biljetter till fotbolls-VM i Tyskland nästa sommar samt medverka på galan Fifa World Player of the Year och möjligen skaka hand med någon högt uppsatt person från Fifa – organisationen, alltså. *Håkan Durmér*

Carl Hasselskog siktar på guld i år.

FYRA SNABBA MED SVERIGES BÄSTA

Vi tog taktiksnack med Carl Hasselskog, svensken som kom längst i Fifa-VM förra året.

Du var ju med förra året i FIWC. Ska du vara med i år igen? Vilken placering siktar du på och vad tror du om dina chanser?

– Självklart ska jag vara med! Min målsättning brukar vara att vinna Sverigekvalet och sedan se hur långt det räcker. Det är svårt att spekulera kring chanserna; det finns väldigt många duktiga spelare och eftersom det är utslagningsturnering och matcherna är så pass korta så är det, om man får använda en sportklyscha, väldigt små marginaler. Men jag hatar att förlora och blir aldrig riktigt nöjd om jag inte vinner allt.

Är du nöjd med resultatet förra året?

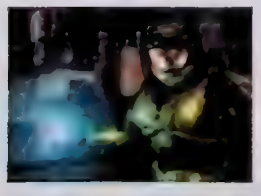
– Det var okej. Har spelat mest *NHL* tidigare och det var först i och med FIWC som jag valde att byta till *Fifa*. Med tanke på det så var jag nöjd med att jag vann Sverigekvalet. Att jag sen i London förlorade på övertid mot killen som vann hela den regionsfinalen var självklart irriterande.

Vad tycker du om *Fifa 06* jämfört med förra årets version?

– Ett klart lyft! Det känns som att EA Sports har kommit in på rätt spår nu, för både *Fifa 2005* och *Fifa 06* anser jag har markant förbättrad spelkänsla mot tidigare. Det märks att de har påverkats av konkurrensen från *PES*-serien och jag gillar den ökade friheten man har fått som ett resultat av det.

Har du några strategitips för den som vill vara med i år?

– Kan ju inte ge bort mina bästa tips. Men generellt kan man säga att det alltid är bättre att spela mot kompisar än mot datorn. Då slutar man aldrig att utvecklas och man blir mindre förutsägbar. Sen är det alltid en fördel om man är van vid tävlingar och att spela under press, och det blir man genom att helt enkelt tävla mycket. Sist men inte minst måste man vara perfektionist och alltid sträva efter att bli bättre.



PETER JACKSON HALOCINERAR

Det har ryktats att regissören Peter Jackson (*Sagan om ringen*) även skulle regissera filmen baserad på *Halo*. Vilket nu har visat sig vara sant – nästan. På X05-mässan utannonserades att han och hans fru Fran Walsh kommer att övervaka filmningen som exekutiva producenter. Vilket också får den bonuseffekten att samma folk som gjorde specialeffekterna till *Sagan om ringen*-trilogin också står för dem i *Halo*-filmen. Premiär 2007.

PETER GRÖNDAHL GÖR XBOX

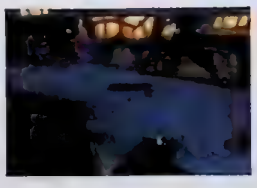
Den svenske konstnären Peter Gröndahl (allmänt kallad P Grön och minst en gång även kallad "Svenges Picasso") har fått det ärorika uppdraget att bekonsta en Xbox. Alltså inte bara någon futtig faceplate, utan hela karossen. Det är meningen att skönheten så småningom ska ges bort i en eller annan Microsoft-anordnad tävling, så håll ögonen öppna.

GIZMONDO WIDESCREEN

Gizmondo är inte ens släppt i stora delar av världen, men man har redan utannonserat en förbättrad version med betydligt större skärm, som för tillfället går under namnet Gizmondo Widescreen. Att den ser ut nästan exakt som en PSP är förstås ingen tillfällighet, men heller ingen nackdel. Om det här räcker för att rädda den lilla konsolen som hittills inte verkar hetsa upp någon återstår att se.

FALSK PSP-UPPDATERING

När detta skriva har en falsk uppdatering av PSP:s firmware uppdagats av en uppmärksam hacker, och hängts ut på diverse forum. Om man installerar patchen raderar den livsviktiga filer och förvandlar din PSP till en värdelös plastbit – åtminstone tills du skickar in maskinen till Sony som tar en slant för att reparera den. Rykten florerar nu om att hela prylen var en bluff, skapad av Sony för att PSP-ägarna inte ska våga använda oauktoriserad programvara.



SJUKDOM ONLINE

Posten har drabbat onlinerollspelet *World of Warcraft*, åtminstone tillfälligt. I samband med ett nytt område i spelet dök en förbannelse som kallades corrupted blood upp, och denna kunde smitta spelare i närheten av drabbade. I en närmast komisk pestparodi spred sig denna förbannelse över världen, och trots Blizzards försök att begränsa skadan dog folk som flugor i storstäderna i spelet. Det här är antagligen första gången en smittsam sjukdom drabbar ett spel.

Heta spelreleaser

Tony Hawk's American Wasteland
PS2, XBOX, XBOX 360, NGC, GBA, NDS
→ Releasedatum 28/10 – PS2, XBOX och NGC, 18/11 – GBA och NDS, 2/12 – XBOX 360.

GUN PS2, XBOX, XBOX 360, NGC, PC,
→ Releasedatum 11/11 på PS2, XBOX, NGC och PC, 2/12 på XBOX 360.

Star Wars Battlefront 2 PS2, XBOX, PC, PSP
→ Releasedatum 31/10

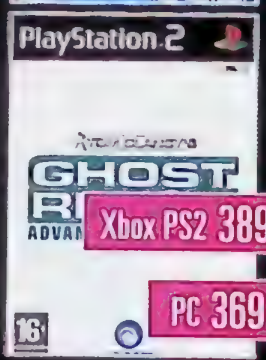
Call of Duty 2 Big Red One PS2, XBOX, NGC
→ Releasedatum 18/11

CDON.COM

PC 389:-

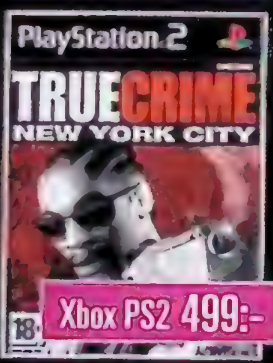
PC 469:-

PS2 479:-



Xbox PS2 389:-

PC 369:-

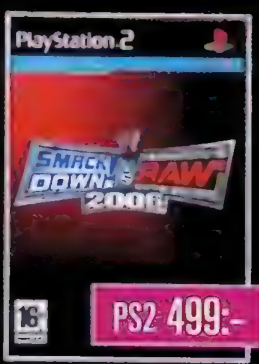


Xbox PS2 499:-

PS2 349:-

PC 279:-

PS2 519:-



PS2 499:-

PS2 469:-

Xbox PS2 529:-

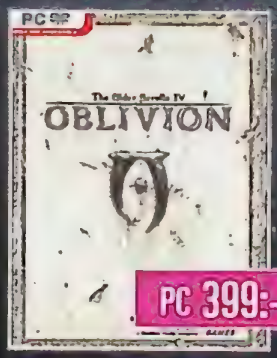
PC 449:-

Omslagen är preliminära och kan komma att ändras innan utgivningsdag.

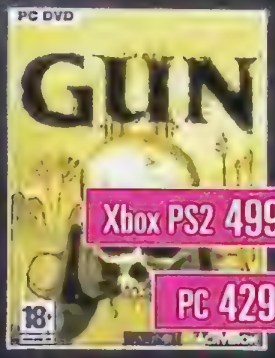
För mer information och bokning se **www.computercity.se** eller **www.siba.se**

Priserna inkluderar i vissa fall en förhandsbokningsbonus och gäller endast vid förhandsbokning på internet. Mer information när du bokar.

till rätt pris.

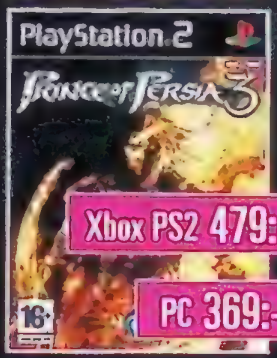


PC 399:-



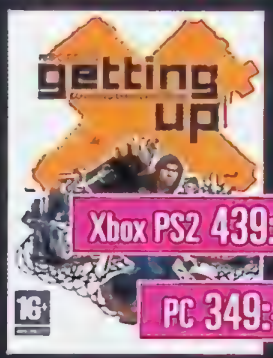
Xbox PS2 499:-

PC 429:-



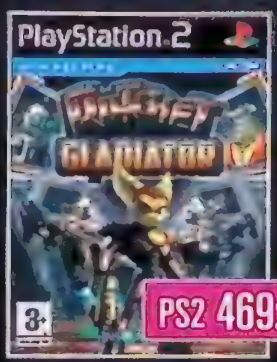
Xbox PS2 479:-

PC 369:-

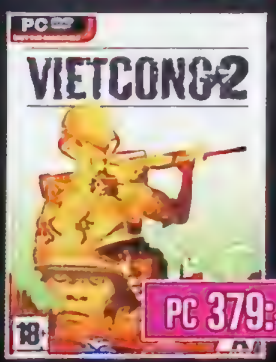


Xbox PS2 439:-

PC 349:-



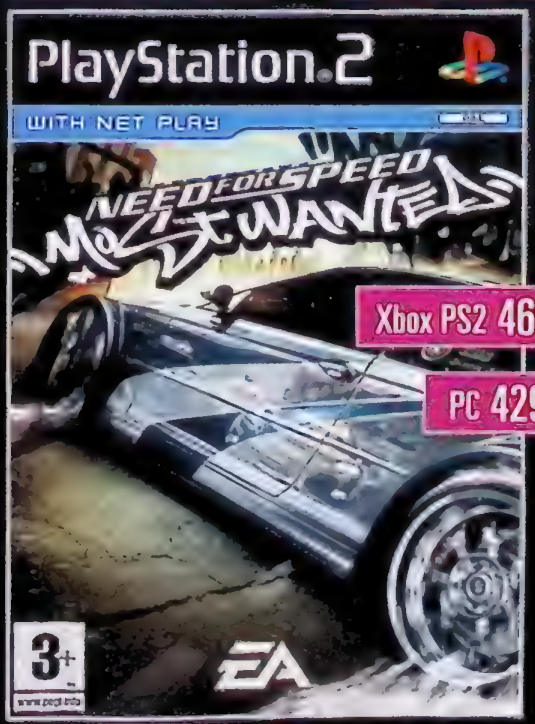
PS2 469:-



PC 379:-

Xbox PS2 499:-

PC 429:-

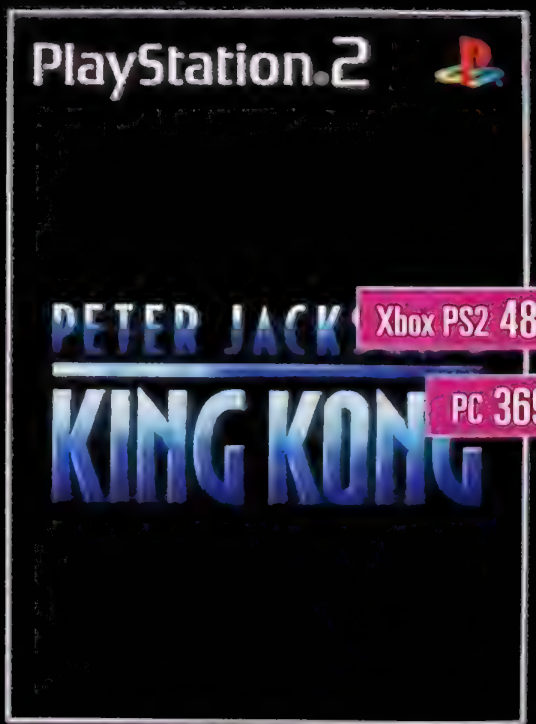


Xbox PS2 469:-

PC 429:-

PSP 479:-

Xbox PS2 389:-



Xbox PS2 489:-

PC 369:-

Hos oss får du råd

siba

TANDY'S COMPUTER City SUPERCENTER

JOANNA KAN VISSLA

Rare ser med *Perfect Dark Zero* ut att vara på god väg att tangera Bungies releaserusch inför lanseringen av Xbox och dess flaggskepp *Halo*.

Det som på E3 – i hårdvarans alfa-stadium – kändes tämligen undervältigande är idag en bedövande hård gevärskolv rakt över hakpartiet. Såväl singel- som multispel osar klass och Bond-donnan Joanna själv skulle kunna vara Laras, Jades och Samus kyliga kärleksbarn.

Jämförelserna med *Halo* slutar här. *Perfect Dark Zero* har allt Master Chief saknar och saknar allt Master Chief har. Vilket gör upplevelsen så mycket mer koncentrerad och spektakulär. Det här handlar uteslutande om vildvuxen attityd och eldfängt temperament, om att följa tvärlinjära stigar och fälla rader av ai-befriade fiender med otyglade blyskurar medan högljudd metal bankar hörselmembranen möra. Och se jävligt snygg ut medan man gör det. Jag menar, kolla bara in de senaste bilderna på Joanna i gråbeige magkapad tanktop med en cerise stjärna över bröstet och matchande kamobyxor. Lara kommer att få det svårt att hålla näsan över ytan i vinterns virtuella catfight.

Multiplayerlägets maxantal spelare har kapats till 32, men redan med tio spelare är det lika frenetiskt som underhållande. Jag spawnar och ownar bland parkeringshus, öppna parker och gågator. De singelnivåer jag plöjt ger prov på mer futuristiska omgivningar, med uppdraget som utspelar sig bland det soldränkta Hongkongs stålgrå hustak som en omedelbar klassiker. Krypskyttar står utposterade runt varje krök och futuristiska helikoptrar spottar kokande bly. Det är oroväckande linjärt men med stämning och tryck som får mig att vilja ha mer, mer, mer av allt. Speciellt Joanna.

Om Rare sitter på en killer app? Det får vi se om några veckor. Men med liiiiite mer polish kan *Perfect Dark Zero* bli precis den attitydindränkta marknadsbreddare Microsoft så förtvivlat länge lovat oss. *Alfred Holmgren*

Lara who? Joanna Dark är hetare än någonsin (ja, i dubbel bemärkelse). Hennes redebut distanserar sig från *Halo* genom att vara ganska mycket mer rock, glam och nagellack än Bungies trögtuggade rymdepos.

Analys: Japan

JAPANER

ENGELSKA

"ENGELSKA"

STILKÄNSLA

MJUKPORR

DOOM-FILMEN
Nu har vi sett första bilderna på monstren. Läskiga, men kanske på fel sätt.

XBOX 360 PÅ VÄG
Bara en månad kvar nu. Sedan spelar vi Xbox 360!

GRATTIS, MARIO!
Mario fyller 20 år. Och vi hyllar honom med en Formkurva.

PETER JACKSON'S KING KONG
Borde inte spelet heta *Michel Ancel's King Kong* istället?

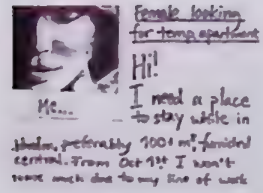
PSP CERAMIC WHITE, GBM FAMICOM EDITION
De bärbara blir bara glassigare och glassigare. Men...

PSP CERAMIC WHITE, GBM FAMICOM EDITION
...kommer bara kanske respektive inte hit.

REVOLUTION-KONTROLLEN
Äntligen! Eller?

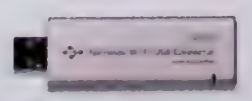
POKER PÅ LÅTSAS
Hur kul är det med pokerspel utan riktiga insatser?

CHRIS ABBOTT
Mannen som håller liv i Commodore 64-musikscenen.



JOANNA LETAR LYA

Joanna Dark från *Perfect Dark Zero* vill tydligen flytta till Stockholm. Det har cirkulerat en bostadsansökan från vår actionstinna hjältinna som allmänheten nu försöker dechiffrera. I sin annons letar hon efter en lägenhet på minst 100 kvadratmeter, centralt belägen och fullt möblerad. Den som har tips om en lya som kan tänkas passa kan ringa henne på 076-848 63 80 eller maila till joannadark@joannadark.se

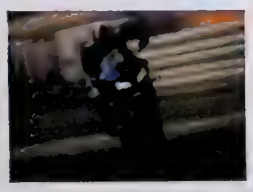


TRÅDIGT BLIR TRÅDLÖST

Nintendo har visat upp en liffig liten wi-fi-adapter med usb-kontakt för Nintendo DS. Meningen är att även den som egentligen inte har något trådlöst nätverk ska kunna komma ut på Internet med sin DS och där kunna möta andra spelare i till exempel *Mario Kart DS*, som släpps den 14 november. Plugga in wi-fi-adaptern i en dator som är uppkopplad på Internet så sköter din DS resten.

CYAN PÅ VÄG TILLBAKA

I förra numret av Super PLAY rapporterade vi att Cyan, skapama av *Myst*-serien, mer eller mindre gått i konkurs och sagt upp nästan samtliga anställda. Men nu verkar det som att Cyan är på fötter igen. Enligt tidningen San Jose Mercury News har Rand Miller, en av Cyans grundare, nu nyanställt nästan alla som han nyss fått låta gå. Varpå Rand Miller konstaterade: "Det är en galen bransch. Jag tror jag får whiplash!"



MOTORCYKELSPEL FRÅN POLYPHONY

Skapama av *Gran Turismo*-spelen byter fyra hjul mot två och gör en motorcykelsimulator. På Tokyo Game Show utannonserades deras *Tourist Trophy*, som av dem själva kallas "The Real Riding Simulator" och enklast kan beskrivas som *Gran Turismo* på två hjul. Själva kläderna och tillbehören som föraren bär ska vara en nästan lika viktig del i spelet som körkänslan. Det är självaste Kazunori Yamauchi, mannen bakom *Gran Turismo*, som leder projektet.

SHINE
SSX
on tour
BASS
LOUDNESS
ROCK
THE
MOUNTAIN!
Maker
Maker
Maker
www.SSXONTOUR.com
www.easportsbig.se
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS.
PlayStation 2
PSP

01

02

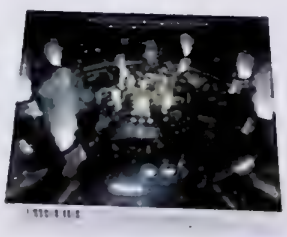
03

09

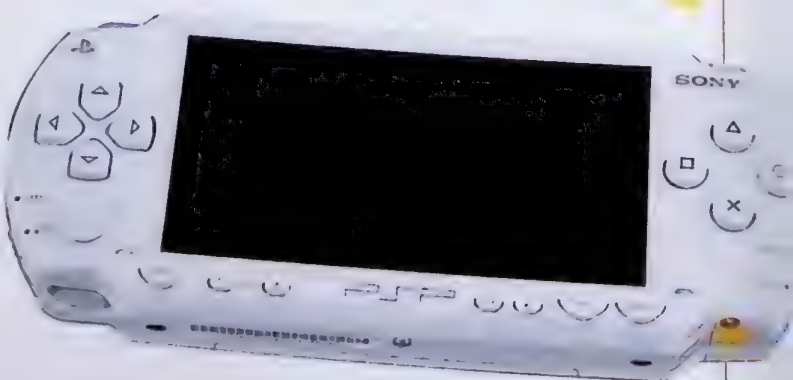
10

14

15



16



01
Nintendos Game Boy Micro är läcker även i vanlig form, med sina många färger och utbytbara framsidor. Men Famicom-versionen (eller "Happy! Mario"-versionen som den heter i Japan) är onekligen i en klass för sig. Kommer naturligtvis inte till Europa, så det blir till att importera för sådär 11 400 yen.

02
Nintendogs-älskare kan knappast undgå att skaffa små tillbehör till sin DS med hundtema. De vitsigaste fick vi från Nintendo, i form av en dogtag som man till exempel kan hänga i snodden till sin nya röda DS.

03
Microsofts presskonferens innan Tokyo Game Show avslöjade förutom releasedatumen för Xbox 360 egentligen inget nytt av värde. Men vi som var där fick åtminstone en snygg pin att sätta på jackan. Psykedeliskt är det nya svart, tror vi.

04
Super Mario Bros såldes som alla andra spel i en snygg pappkartong i Japan. Lagom till släppet av den retrostylade Game Boy Micron släpper man en specialversion av klassikern i en särskild nostalgiförpackning, som vi givetvis inte kunde låta bli att köpa.

05
Lei Fang är den lilla kinesiska tjejen med de flödande rörelserna i *Dead or Alive*-serien. Den här miniatyrversionen köpte vi i Akihabara i Tokyo, för futtiga 300 yen. Och då ska ni veta att hon kan posera i realistiska kampsportposer, och till och med hoppsparka med hjälp av en medföljande fuskpinne.

11
Varför ska man behöva klä sig i tista kepsar med J Lindeberg-motiv på? Nintendo har fixat en keps med *Nintendogs*-loggan på framsidan, som faktiskt är riktigt snygg. Varför inte visa vilket spel som är din favorit när du kämpar dig fram genom snögloppet i vinter?

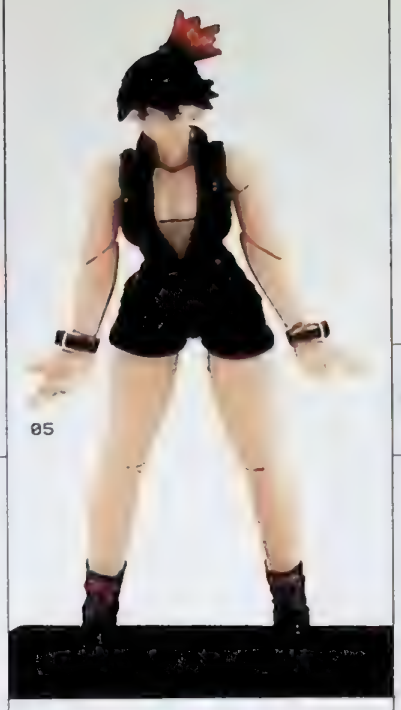
12
På spelmässor är det inte helt ovanligt att man får finna sig i att köa i evigheter för att spela ointressanta spel om en skojig freebie hägrar i slutet av kön. Denna gulliga lilla slemboll i tyg fick vi som tack för att vi väntade en halvtimme på att få spela *Puyo Puyo Fever 2*, av alla spel. Para ihop fyra stycken så försvinner de!

13
Det finns minst två versioner av Nintendo DS som inte verkar komma till Europa. Det här är den vita, som man får importera själv eller köpa via någon webbutik som sysslar med sådant (och drar på sig Nintendos ogillande), och åker man till Japan kan man dessutom hitta en vackert röd.

14
Soundtrack är i vanliga fall ganska tista, hoprafsade versioner av gamla klassiker, möjligen med någon ny artist. *Final Fantasy IX* har dock samma pampiga, välkomponerade musik som själva spelet. Pris: 3 873 yen

15
Final Fantasy VII har förstås också ett soundtrack, och när vi ändå köpte nians var vi tvugna att komplettera med detta också. Rena fyndet.
Pris: 3 873 yen

04



05

06

07

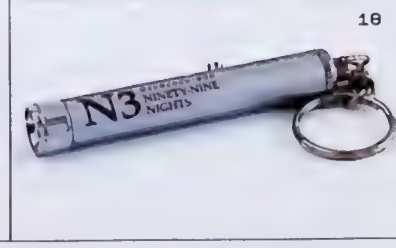
08

11

12

13

17



18

19

20

06
Nintendo sände oss en stor burk med *Nintendogs*-prylar, och här är den enda som verkar användbar för riktiga hundägare. Varför inte låta Rex leka med en minifrisbee med *Nintendogs*-motiv? Kanske därför att en chihuahua skulle äta upp den i en tugga.

07
Låt din hund tugga på en snygg träbit, tänkte vi när denna ramlade ner i brevlådan. Men det visade sig snart vara en ekologiskt tilltalande (så länge man inte är ett träd förstås) träpenna med *Nintendogs*-motiv. Bör inte användas som stylus om man vill kunna se skärmen efteråt.

08
Alla elektroniska hundar kommer inte från Nintendo. Från Segas leksaksavdelning härstammar Idog – en liten hund i vit plast som glatt viftar på öronen, blinkar med lampor och "dansar" till musiken om du kopplar honom till din Ipod. Gullig som bara den.
Pris: 3339 yen

09
Visst älskar du din DS, men medge att den lilla fjuttiga stylusen är ganska smärtsam att använda i längden. I Japan har man redan kommit på botemedlet – köp en stylushållare som du enkelt stoppar in den lilla grå pinnen i och sedan greppar med betydligt högre komfort. Finns i flera snygga varianter.
Pris: 250 yen

10
Solfjädrar var den stora grejen på årets Tokyo Game Show, och undra på det när det var närmast bastutemperatur i den måttligt ventilerade lokalen. Överallt stod det lättklädda damer och delade ut sådana här, och vi tog med oss en liten samling hem för att visa er hur man svalkar sig i Tokyo. Om man nu inte blir svettig av att vifta med eländet förstås.

16
Ni känner kanske till att Sony har en Japan-exklusiv vit PSP, Ceramic White som den marknadsföringsstiligt nog döpts till. Det ni inte vet är att den är sin svarta tvillings raka motsats, och inte alls drar till sig flott, fingeravtryck och navelludd. En positiv överraskning.
Pris: 24 709 yen

17
Ja det är *Yoshi's Island 2* ni ser. Vi vet att det inte hör hemma här bland alla nyheter och roliga freebies, men vi bara älskar de kassettstora japanska pappkartongerna. Varför säljer ingen spel i sådana här i Sverige?

18
Aha, en ficklampa att skingra mörkret med när man letar efter sin stylus under bordet! Men tyvärr visade sig denna *N3*-lampa inte bara kasta ett starkt ljussken, utan även en formlig läderlappssignal i form av spelets logo. Obehagligt.

19
Xbox 360 är inte bara en spelmaskin, det är en plånbok också. Om du gillar doften av nyskuret läder bör du bli åtminstone lite avundsjuk på denna gratisplånbok från Microsoft. Förhoppningsvis hittar vi några sedlar små nog att passa i den så småningom.

20
GBA Movie Player hävdar att den minsann gör din Game Boy Advance perfekt! Vi vet inte om det är sant, men att den gör att du kan titta på något slags filmer kan vi inte motbevisa. Dock inte med riktigt samma högupplösta bild som på till exempel PSP.

東京ゲームショー

METAL GEAR SOLID + GUNS + THE PATRIOTS

MASS EFFECT

FORMAT_XB360/UTVECKLARE_BIOWARE/GENRE_ROLLSPEL/TEXT_TR

Så här i retrospekt kanske inte *Jade Empire* blev det monsterspel som man hade hoppats. Men nu tar Bioware sats igen och har utannonserat det första spelet i en helt ny "episk rollspelstrilogi". I science fiction-eposet *Mass Effect* spelar du en fredens bevarare som jagar en avfälling.
Men ganska snart inser du att det finns ett mycket större hot än så mot galaxen (flämt!). Bioware utlovar strategiska strider och allt sedvanligt rollspelsplock som de bemästrar så väl.

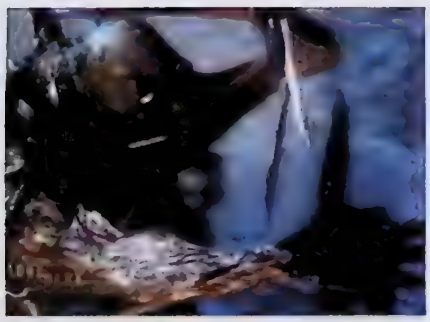
AMPED 3

FORMAT_XB360/UTVECKLARE_TAKE 2/GENRE_SPORT/TEXT_TR

Hardcoresnowboardsimulatorn *Amped* är på många sätt antitesen till Electronic Arts flärdfulla *SSX*-serie. Och medan vi spelar *SSX on Tour* för tillfället hoppas Microsoft att vi ska byta till nya *Amped 3* och Xbox 360 i december när snön förhoppningsvis ligger tät utanför stugorna. Utvecklarna lovar berg modell större, 300 påfrestande indielåtar och möjligheten att plåta sina kompisar. Plus sjuka mängder påklädningsmöjligheter så man inte fryser om baken när man drattar på ändan i blötsnön.

ALONE IN THE DARK

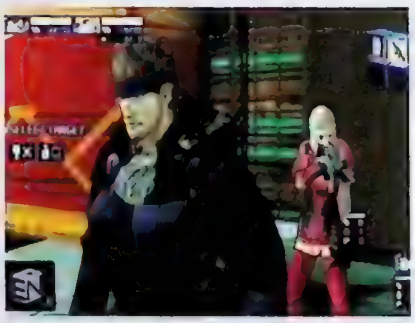
FORMAT_XB360/UTVECKLARE_EDEN STUDIOS/GENRE_ÄVENTYR/TEXT_TR



"Alla skräckspels moder" kan man med en generös portion god vilja kalla *Alone in the Dark*. Och efter fem års tystnad är det dags för nästa spel i serien – nu till Xbox 360. Det är franska Eden Studios som utvecklar spelet för Ataris räkning. Eden Studios har ju mest gjort sig kända för rallysimulatorer, så det ska bli intressant att se hur de förvaltar det skuggfyllda skräckarvet. Något releasedatum är inte satt, men Microsofts Peter Moore har redan talat sig varm om det till sprickningsgränsen.

METAL GEAR ACID 2

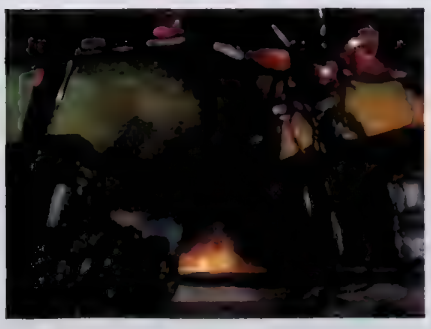
FORMAT_PSP/UTVECKLARE_KONAMI/GENRE_STRATEGI/TEXT_TR



Den bärbara strategivananten av *Metal Gear Solid* var riktigt trevlig. Därför gnäller vi knappast när Hideo Kojima berättar att han redan kommit långt med en uppföljare. Spelet följer samma mall som det förra spelet, men herr Kojima själv utlovar mer av allt. Dubbelt så mycket strategi! Dubbelt så mycket Snake! Dessutom kommer det att finnas gott om bonusmaterial: eller vad sägs om möjligheten att möta ett antal bossar från serien i en rad nya utmaningar? Inget releasedatum är utsatt ännu.

QUAKE IV

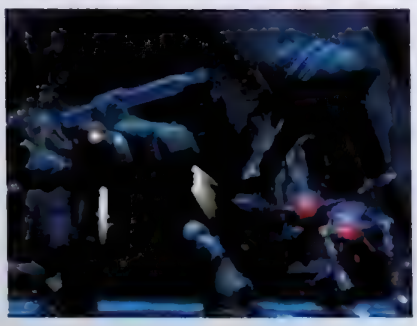
FORMAT_XB360/UTVECKLARE_RAVEN SOFTWARE/GENRE_ACTION/TEXT_TR



På minimässan X05 i Amsterdam visade Microsoft även upp Xbox 360-versionen av *Quake IV*. Pc-versionen är ute inom kort när du läser detta, men för konsolversionen finns det inget spikat datum ännu. Det man får till Xbox 360 är i princip ett spel som är identiskt med pc-versionen och som stödjer upp till åtta spelare över Xbox Live. Specialutgåvan kommer roligt nog att innehålla en upputsad version av *Quake II* (som fyran är en fortsättning på).

TOO HUMAN

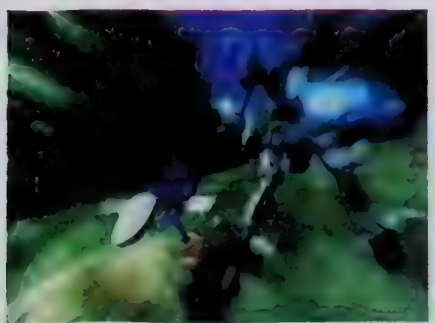
FORMAT_XB360/UTVECKLARE_SILICON KNIGHTS/GENRE_ACTION/TEXT_TR



Vad är det egentligen med Kanada, science fiction och trilogier? Först utannonserade kanadensiska Bioware sin nya science fiction-trilogi *Mass Effect*, sedan berättade precis lika kanadensiska Silicon Knights (*Eternal Darkness*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*) att *Too Human* är det första spelet i deras nya science fiction-trilogi. Där tar du rollen som en cybernetisk gud som ska rädda mänskligheten från utplåning. Vad guden heter? Baldur, förstås.

SONIC THE HEDGEHOG

FORMAT_PS3+XB360/GENRE_PLATTFORM/UTVECKLARE_SEGA/TEXT_AH



Nej, det rör sig inte om en remake av Sonics legendariska Mega Drive-debut. Bara titeln på det spel som först visades upp på årets E3 i form av ett nästagenerationsteknikdemo, och som nu helt säkert är på väg både till Playstation 3 och Xbox 360. Yup! Naka demade personligen en tidig version av det på Tokyo Game Show och avslöjade att det kommer använda Havok för att gjuta liv i sin fysik. Nu väntar vi bara på att han ska bekräfta att det är *Unreal 3*-motorn som snurrar under den slicka ytan.

SONIC RUSH

FORMAT_NDS/GENRE_PLATTFORM/UTVECKLARE_SEGA/TEXT_AH

Efter den lyckade *Sonic Advance*-serien till Game Boy Advance har Sega valt att dra konceptet i en lite oväntad riktning. *Sonic Rush* utspelar sig på DS båda skärmar och mixar en polygonstöpt Sonic med pixlade bakgrunder. Vissa sektioner av spelet är därtill rent grafiskt helt tredimensionella. Upplägget är lagom retroromantiskt men fantasifullheten som utmärkte seriens äldsta delar verkar fortfarande lysa med sin frånvaro. Å andra sidan gör Shadow the Hedgehog det med.

THE WARRIORS

OUT NOW

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS

18+
www.pegi.info

PlayStation.2

XBOX

The R* logo is a trademark and/or registered trademark of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. The Warriors © & ℗ 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

東京ゲームショー

SEGA RALLY 2006

FORMAT_PS2 / UTVECKLARE_SEGA / GENRE_RACING / TEXT_ALFRED HOLMGREN

Spelet som på fjolårets Tokyo Game Show utannonserades som Sega Rally 2005 har fått nytt namn, ny grafik och nytt utgivningsdatum men klamrar sig fortfarande fast vid sina rötter. Vi har fått våra stjärtar sparkade ömma av Sega Rally 2006.

Hitmaker har hemlängtan. Det närmaste man kommer ett nytt arkadspel på Tokyo game Show 2005 är deras lilla men oproportionerligt besökarbelamrade *Sega Rally 2006*-hörna, där de har byggt upp något som liknar ett fåfängt försök att efterlikna ett klassiskt tvillingkabinett – dubbla lcd-skärmar uppsmällda parallellt med force feedback-rattar och -pedaler mitt emot ett par urgröpta förarsäten.

Det här säger en del om vilka signaler Sega vill sända ut med *Sega Rally 2006*.

Eller, som seriens tvespråkige producent Jun Taniguchi upphetsat uttrycker det när jag haffar honom för att fråga om *Sega Rally* med 2006 års 200 banor och omfattande kamärläge börjat flirta med simulatorfalangen:

– Jag måste kommentera det du säger om att vara realistisk. Folk ser på *Sega Rally* som en arkadtitel – så alltför realistisk styrning är inte *Sega Rally*. Serien har hittills bestått av arkadspel och köpts av totalt tre miljoner konsumenter, vilka har en känsla av vad ett *Sega Rally* är. Så den här gången går vi inte för långt bort från arkadkänslan. Vi bestämde oss för att stanna här, omkring arkadhallen. Den här titeln befinner sig någonstans mellan *Sega Rally*-fysik och simulation.

”DET HÄR ÄR INTE VERKLIGT ... DET HÄR ÄR SEGA RALLY.” JUN TANIGUCHI

Jun Taniguchi mäter ut spektrumet med händerna och fortsätter sedan väldigt japanskt:

– So please enjoy the fun driving. Det här är inte verkligt. Bara rolig bilkörning. Arkad. Det här är *Sega Rally*.

Jag tror jag förstår ungefär vad han menar. *Sega Rally* handlar fortfarande om att köra i cirklar kring allt vad realism heter. Att dundra fram i ett högbrunstigt dieseldrivet jämmonster längs en skumpig skogsväg kantad av träd som bara väntar på att få klyva en nylackad Mitsubishi Lancer på mitten. Att stampa på bromsen i precis rätt ögonblick för att utlösa en våldsam bredsladd och se naturen passera revy någon centimeter från vindrutan. Det vilar en mild känsla av panik över hela tillställningen och fartkänslan får frukosten att klättra bara jag vilar blicken på demoskärmarna.

Om det bultar ett arkadhjärta någonstans under huven på *Sega Rally 2006* är det bara det yttersta lagret hud som fläckad av popups, jaggies, detaljfattigdom och kväljningsframkallande cirkusfärger skvallrar om att det här egentligen är ett Playstation 2-spel. Texturerna känns väldigt 1998 och publik och träd radas upp som klippdockor längs banornas kanter. Snön som ligger och slaskar på den skandinaviska cupens landsvägar ser ut som fnösktorrt grågult måndamm.

Hur kommer det sig att ni försenade spelet med ett år?

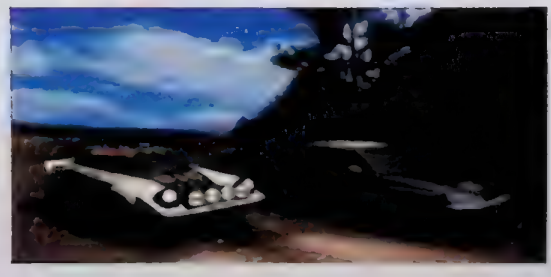
– Det här är egentligen en ursäkt, you know... Vi behövde fokusera på att förbättra grafiken, spelbarheten, speldesignen, allt – för många Playstation 2-spelare har redan köpt andra racingspel som de kommer att jämföra med det här. Så vi behöver komma ikapp – och gå om – de senaste titlarna. Ärligt talat behöver vi tid för att åstadkomma det.

När man ser just grafiken är det lätt att tänka att tiden uppenbarligen inte räckte till den här gången heller. ■

Sega Rally 2006 bygger mer än något annat på sin vansinnesrusiga fartkänsla. Och så är det svårt. Väldigt svårt. Jag stirrar klockan i vitögat och ger mig i kast med en cup baserad på klassiska *Sega Rally 2*. En bana senare är det tvärstopp. Trots att jag varvat ökenbanan så många gånger – både på arkad och Dreamcast – att mina barn kommer att ärva varenda kurvlinje som en del av sin genkarta, kör jag in i alla kanter jag kan hitta, studsar fram och tillbaka över banan, spinner loss, backar, växlar oregelbundet… En svårtyglad fördröjd överstyrning slungar gång efter annan ut aktern i okontrollerbara sladdserier. Det kommer att ta ett tag att vänja sig vid det här.

SEGA RALLY 2006

Så vad händer med *Sega Rally* efter 2006 års upplaga, när nästa generation knackar på dörren?
– Många journalister frågar mig när *Sega Rally 3* ska komma till Lindbergh, berättar Jun Taniguchi. Men ärligt talat är inget bestämt. Fast om vi får chansen skulle jag verkligen älska att ta den.
Huruvida en eventuell trea så småningom skulle hitta hem kan vi bara gissa oss till, men Taniguchi säger sig åtminstone vara mest sugen på att arbeta med Xbox 360.



東京ゲームショー

CHROME HOUNDS

FORMAT_XB360 / UTVECKLARE_FROM SOFTWARE / GENRE_ACTION / TEXT_MATS NYLUND

Varje konsol måste ha minst ett mechspel. Xbox 360 verkar få ett synnerligen trevligt sådant lagom till releasen.

Chrome Hounds är ett actionspel där du styr en gigantisk robot, som ska slåss mot andra gigantiska robotar. Så långt är allt välbekant, och alla mechfans och gamla *Battletech*-spelare myser förnöjt vid tanken. Men när spelet visades upp på Tokyo Game Show var det ingen detaljerad kampanj eller grafiskt intensiv demo som mötte spelarna, utan en demo helt fokuserad på multiplayer. Och pressen såg att det var gott.

Själva storyn handlar om något slags tävling där man ska bli bäst på att skjuta stora robotar i en lagbaserad kampanj, vilket jag struntade fullständigt i så fort jag äntligen fick en kontroll i min hand och det var dags för lite action. Det handlade om två lag med fyra spelare i varje, och man började med att välja hound, som jätterobotarna heter denna gång. Spelbalans är fokus här, med svävarrobotar som är snabba och har fjuttiga vapen, eller bandfordon som är långsamma men kan skjuta enorma raketsalvor som förintar allt i sin väg. Något för alla smaker med andra ord.

Multiplayernivåerna är sedan ganska enkla, men det märker man inte när fientliga hounds dyker upp på horisonten och raketer, kulor och missiler flyger genom luften. *Chrome Hounds* har ovanligt snabb och intensiv action för ett spel i jätterobotgenren, och det känns faktiskt riktigt bra. Styrningen är precis och lätt att lära sig, kameran funkar utmärkt och vapnen har tillfredsställande överdrivna effekter. Det här blir knappast ett spel där man tar det lugnt och lägger upp taktiken i en timme innan man börjar spela, men som actionspel med ett gäng polare kan det utan tvekan bli ett av de bättre. ■

Basmuller och feta rökeffekter är livsviktiga i varje mechspel.

Stora robotar kräver förstås stora kanoner. En uppfinskande detalj i *Chrome Hounds* är dock att stridsmaskinerna i spelet ser ut som en extremt överdriven utveckling av dagens stridsvagnar, snarare än jättemänniskor av plåt med stora svärd och vingar.

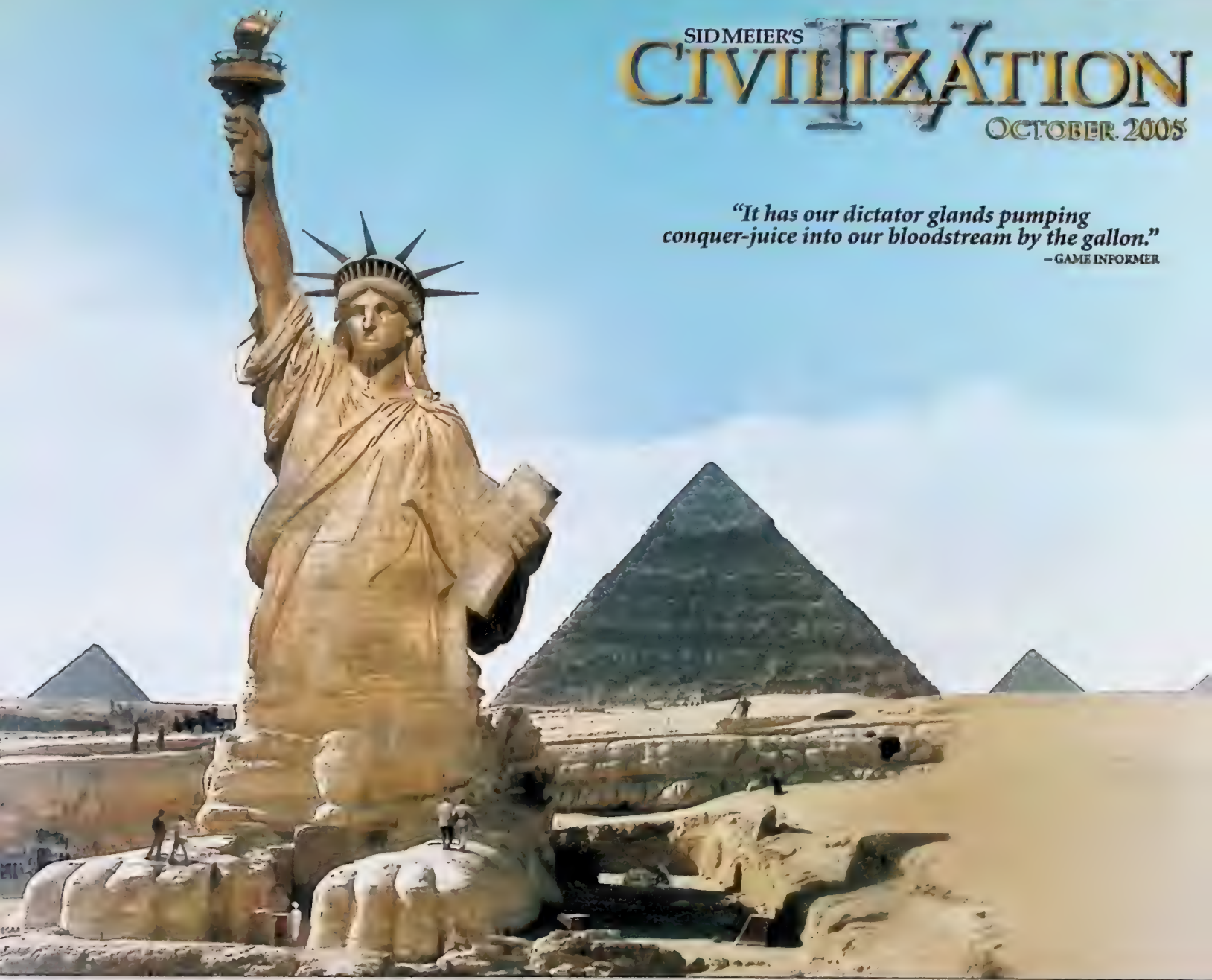
SPELBALANS ÄR FOKUS HÄR, MED SVÄVARROBOTAR SOM ÄR SNABBA OCH HAR FJUTTIGA VAPEN, ELLER BANDFORDON SOM ÄR LÅNGSAMMA MEN KAN SKJUTA ENORMA RAKETSALVOR SOM FÖRINTAR ALLT I SIN VÄG

SID MEIER'S

CIVILIZATION IV

OCTOBER 2005

"It has our dictator glands pumping conquer-juice into our bloodstream by the gallon."
– GAME INFORMER



NEW RTS STYLE, INTUITIVE INTERFACE.

3D LIVING WORLD

UNPRECENTED LEVEL OF MODDING AND CUSTOMISATION

ALL NEW MULTIPLAYER

HUNDREDS OF NEW FEATURES: Introducing religion, Holy Cities, missionaries, Great People, variable scale games and loads of new civic options: Imagine a communist regime with freedom of the press – or a republic without it.

12+

PC CD-ROM SOFTWARE

FIRAXIS GAMES

www.CivIV.com

2K GAMES

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 8431 - 44 41 51

K·E·MEDIA

© Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, el logotipo de 2K Games, y Take-Two Interactive Software son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Desarrollado por Firaxis Games. Firaxis Games es una marca comercial de Firaxis Games, Inc.

東京ゲ

FÖRSPEL – BETA

RIDGE RACER 6

FORMAT_XB360 / UTVECKLARE_NAMCO / GENRE_RACING / TEXT_ALFRED HOLMGREN

Efter R: Racing Evolution är Namco noga med att inte ta några onödiga risker. Ridge Racer 6 är en närmast identisk förlängning av den PSP-antologi vi kärade ner oss i tidigare i år.

Vi var nog ganska många som undrade i vilken ny riktning Namco skulle styra *Ridge Racer* efter att framgångsrikt ha sammanfattat serien på PSP. Några minuter in i Tokyo Game Show-versionen av *Ridge Racer 6* känns svaret på den frågeställningen plötsligt väldigt tydligt: ingen alls. Kanske gav Namco upp redan efter söndersågade simulatorförsöket *R: Racing Evolution* häromåret, för *Ridge Racer 6* till Xbox 360 är i grund och botten inget annat än *Ridge Racer* till PSP uppspänt över en högdefinitionspanna.

Och gott så. Valmöjligheterna i denna tidiga version är begränsade, men när nedräkningen når noll skjuter min plastiga sportbil iväg i överljudshastighet längs en underskön solslickad kuststräcka som kantas av palmer, smaragdgröna kullar och azurskimrande havsvyer. Färgglad konfetti yr genom luften och ljudet i hörlurarna är så bedövande högt uppskruvat att jag nästan slås omkull av det våldsamma motordånet. Konturerna börjar smälta ihop när jag drar R-triggern i botten för att kicka igång nitron och ge tachometernålen skrämselhicka. Handkontrollen skakar och vibrerar, motorn vrålar som ett jetplan och eldsflammor slår ut ur de dubbla avgaspiporna. Betongkolonnerna i bakgrunden växer sig större och fyller skärmen precis innan vägen viker sig och jag lägger upp mitt glänsande mekaniska vidunder i en tvärbred fetsladd. Däcken tjuter när bilen lägger sig tillrätta tvärs över vägbanan. Det känns som 1995 all over again.

Ridge Racer 6 är inte helt oväntat precis lika intensivt och underhållande som sin PSP-kusin, även om det rent grafiskt inte riktigt imponerar på samma sätt som vissa andra Xbox 360-titlar. I stundens hetta är det faktiskt lätt att utse Namcos nextgen-debut till det spel jag har allra roligast med på Tokyo Game Show. Den uppenbara frågan är bara hur många nyheter det här konceptet rimligtvis kan ha kvar i tanken. Om vi har vi tur har Namco sparat det egentliga krutet till den sjua som enligt traditionen borde dyka upp i samband med releasen av Playstation 3. ■

Ridge Racer är tillbaka. Och allt är precis som vanligt. Inte för att vi klagar.

EXIT

FORMAT_PSP / UTVECKLARE_TAITO / GENRE_PUSSEL / TEXT_MATS NYLUND

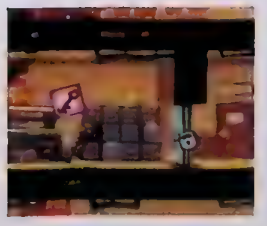
Prince of Persia, Zorro och Another World. Alla har de kombinerat vackert förrenderade bakgrunder med smidigt animerade och levande, men hårt stiliserade, huvudkaraktärer. Exit till PSP handlar inte alls om samma sak, men har samma grafiska stil.

Lite gömd bakom de stora båsen på Tokyo Game Show hittade jag en vägg med PSP:er som helt utan fanfar lät vem som ville prova på en demonivå av *Exit*. Jag gjorde det, och ångrade mig inte. En liten stunds pusslande, en kort tutorial och det var över, och jag ville definitivt ha mer. Mycket mer.

Exit är ett pusselspel. Men det ser ut som ett klassiskt plattformsspel från 80-talet, med vackert ritade 2D-bakgrunder och dörrar, stegar och golv som skiljer dem åt. Mot denna bakgrund rör du dig som en mjukt animerad skuggfigur med böljande långrock, med uppdrag att rädda liknande skuggor från någon odefinierad ondska. Finessen är att när du räddat någon kan du ge honom eller henne order tills ni skiljs åt i slutet av nivån, och ibland måste du göra det för att öppna tryckkänsliga dörrar eller lösa knepiga problem.

Längs vägen hittar du nycklar, klättrar på stegar och löser finurliga små problem för att ta dig till utgången (the exit, alltså). Spelidén är enkel, kontrollerna är enkla och grafiken är ganska enkel den också. Men tillsammans formar de något mer än summan av de simpla delarna – ett riktigt bra, underfundigt pusselspel i avslappnat tempo. Det här och *Mercury* är mina största anledningar till att köpa en PSP just nu. ■

SPELIDÉN ÄR ENKEL, KONTROLLERNA ÄR ENKLA OCH GRAFIKEN ÄR GANSKA ENKEL DEN OCKSÅ.



De kommandon du ger dina följeslagare dyker upp som pratbubblor, vilket förstärker intrycket av stiliserad noir-serie. Just det här samarbetet gör *Exit* till lite mer än bara ett plattformsspel med pussel. Du måste dels rädda stackars hjälplösa offer, och dels lista ut hur de bäst kan hjälpa dig att ta dig vidare.

東京ゲームショー

ROGUE GALAXY

FORMAT_PS2 / UTVECKLARE_LEVEL 5 / GENRE_ROLLSPEL / TEXT_MATS NYLUND

Ett rollspel med actiontendenser – har vi hört den förut? Men Rogue Galaxy verkar faktiskt ha en något annorlunda infallsvinkel.

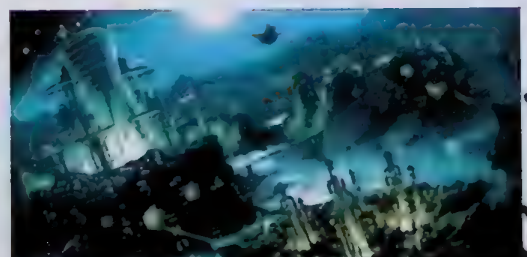
Det första som slår mig när jag ställer mig framför en Playstation 2 på Tokyo Game Show för att prova Level 5:s nya rollspel (de har tidigare gjort sig skyldiga till bland annat det lyckade *Dragon Quest VIII*) är grafiken. Spelet påminner om någon av de mer animerade japanska filmerna, komplett med storögda karaktärer och överdrivna vapen och utrustningsdetaljer. Men i fallet *Rogue Galaxy* är detta bara början på ett stort och nästan sömlöst rollspel där man satt enkelheten främst.

SPELET PÅMINNER OM NÅGON AV DE MER ANIMERADE JAPANSKA FILMERNA

För att förflytta dig rör du dig bara som i vilket action- eller plattformsspel som helst, och dina kompanjoner följer med dig. Om du råkar i trubbel slåss du på vanligt actionmanér, med knappar för närstrids- och avståndsattacker. De sistnämnda kan vara diverse vapen eller magiska formler, det beror på vilken karaktär du styr för tillfället. För att använda särskilda förmågor eller att hela kallar du med en knapptryckning upp en meny, och för att fly springer du bara därifrån. Inga turordningsbaserade strider här alltså.

Det sömlösa yttrar sig främst i att de slumpmässiga mötena med fiender inte leder till långa laddningstider, utan bara händer när du minst anar det. Den tidiga kod jag spelade hade lite hack och pauser här, men förhoppningen är att man inte ska märka när man passerar från ett område till ett annat, eller när en fientlig grupp laddas för att lömskt hoppa på dig och dina två följeslagare ur ett bakhåll.

Japanska rollspel har gjorts förr, det är det ingen som kan invända emot. Men *Rogue Galaxy* har (förutom ett underbart suggestivt namn) en charm och stil som man sällan ser, vilket gör det till ett spel att hålla ögonen på i framtiden. ■



Din äventyrargrupp kan innehålla upp till tre synliga karaktärer, som alltså springer omkring på skärmen. Men dessutom kan du hålla tre karaktärer på is, och byta mellan dem när och hur du vill. Om du råkar i strid med något som kräver skjutvapen kan du alltså byta till killen med den stora pickan om du vill. Befriande.

OUT NOW ON PSP™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

18+

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any characters, dialogue, event or plot element of this game and any actual persons, business or organizations is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

東京ゲームショー

TOPIC FEATURE

20 Tokyo

Super PLAY skickade en nyvuxen novis och en luttr ad räv – båda Asienoskulder – till en av världens mest folktäta, minst engelskspråkiga städer och hoppades på det bästa. Det här är deras berättelse – från Arlanda till Akihabara och tillbaka igen.

TEXT_ALFRED HOLMGREN / FOTO_ALFRED HOLMGREN + MATS NYLUND

2005-09-14

10.30, ARLANDA:

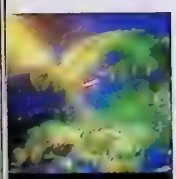
Stressig morgon. Ingen frukost. Sliter åt mig nytvättad t-shirt och lastar ryggsäcken full med glansig elektronik som legat och lapat ström under natten. Arlanda Express 10.05. Mats sen, "Jävla kuk-SJ". Brunch i Sky City: cola, triangulär skinkmacka och mastig chokladkaka. Bad move, fel proportioner så här dags. Magen protesterar.

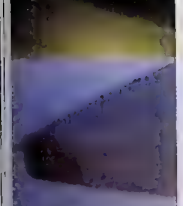
Mats bokshoppar. Försöker sälja in *Fear & Loathing on the Campaign Trail* men han köper något med flygplan istället. Själv har jag Strages senaste och Thompsons sista i ryggsäcken. (Plus ett Rocky-album som reservgardering när ögonen inte orkar tyda annat än stora, tydliga bilder på djur.)

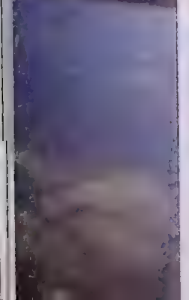
15.00, HEATHROW:

Påminn mig om att jag hatar flygplatser. Den fuktiga hettan ligger som en nymicrad hot towel över Heathrow. Ringer och tar temporärt farväl av nära och kära. Hinner även spika mina sista möten med hjälp av en pr-kvinna som sitter kvar på Microsofts Sverigekontor i Kista. Får ett nummer till någon utrikisk presskontakt som jag ändå inte kommer att kunna ringa eftersom våra telefoner dör i samma ögonblick som vi slår ner i Nippon. Skolflickorna i Shibuya kommer att skratta sig dubbelvikta åt våra primitiva Sony Ericsson-lurar.

Stöter på Kacper Antonius och hans ad några gånger i en sicksackande kö. Första gången jag träffar honom, verkar vara precis lika munter och trevlig som sina kollegor.



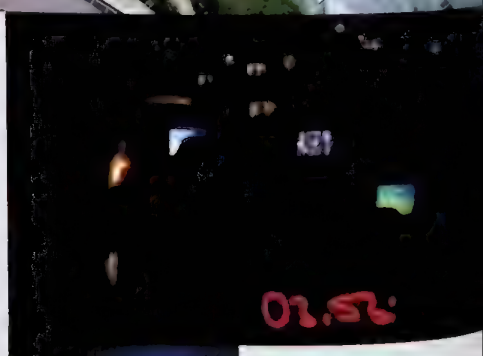


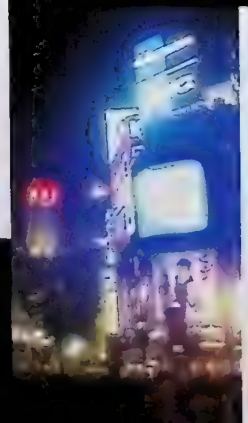


2005-09-15

03.12 (JAPANSK TID), PLANET:

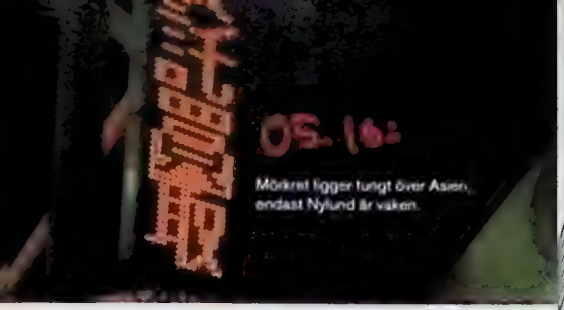
Hamnat bredvid hippiekvinna i sirliga kläder med regnbågsrevärer som drar upp fötterna på sätet – sitter innerst, kliver upp på armstödet och hoppar över oss andra när hon vill ut. Eventuellt gravid. Transparent necessär fylld med besynnerliga preparat. Kräver vegetarisk mat. Vi andra får jättegod kyckling. Nej, jag skojar bara. Kycklingen är vidrig. Det är ju flygplansmat vi pratar om. Kör in Kosspluggarna djupt i hörselgångarna och försöker dränka omgivningen och svalka mina sargade sinnen med hjälp av Ipod – terapi i fickformat. *Youth in Asia* låter bättre än någonsin. Vill dansa, headbanga, thrasha gitarrsträngar och stampa ihjäl distpedaler. Går på toa istället. Mats vinkar trött från sin faraway fönsterplats. Väl på fötter hinner jag blicka ut över ett litet landskap befolkat av dels japanska salarymen och förälskade ungdomspar, dels europeiska speljournalister. Japanska dagisbarn så gulliga att jag säkert skulle komma undan med att ha dem som husdjur om de hade päls ligger utspridda bland bänkraderna. Alla säckiga sovande ansikten i färgflimret från individuella skärmar får planet att likna ett utsnitt ur Dreamhacks tindrande skärmhimmel inkapslat i en aluminiumtub 10 000 meter över Archangelsk.





Tråk på tv:n: frenetiskt zappande mellan repriser, sport, naturprogram och själlösa blockbusters. Hippiekvinnan drar på sig en halv Ku Klux Klan-kåpa med tillhörande arkebuseringsbindel och kryper upp i en akrobatisk fosterställning vid min sida. Tydligen är det natt, för fler och fler lampor släcks, stolsryggar kollapsar knyckigt och alla fönster har stängts. Skärmarna slocknar och vi med dem.

東京ゲームショー



05.16:

Mörkret ligger tungt över Asien, endast Nylund är vaken.

10.51:

Brutalt uppvaknande: stolsryggen plötsligt uppfälld med ett ryck, japanskt kabinfjatter i högtalarna och en kryptisk immigrationsblankett i knät (som alla andra redan verkar ha fyllt i): "Have you ever been deported from Japan or denied entry to Japan?", "Have you ever been found guilty in a criminal case in Japan or another country?", "Do you presently have in your possession narcotics, marijuana, opium, stimulants or other drugs, swords, explosives or other such items?" (Svärdsmugglingen måste vara svårartad efter *Kill Bill*.) "How much money do you presently have in your possession?" Barnlek jämfört med det amerikanska inträdesprovet, som försöker stänga ute knarkare, mentalsjuka, folk med kopplingar till gamla Nazityskland och alla som söker inträde för att "engage in immoral activities". Hippietanten – som förmodligen redan är portad i USA – vill veta växelkursen euro–yen. Vem tror hon jag är, Alan fucking Greenspan?

10.55:

Touchdown i Tokyo! Det skarpa dagsljuset säger åt mig att jag ska vara vaken trots att min interna kloka fortfarande löper synkat med den svenska och visar 03.55. Efter en liten debatt mellan min invanda dygnsrytm och dagsljuset bestämmer jag mig för att lyda. What a day, what a day, what a day this is going to be!

12.08, TAXI FRÅN NARITA MOT SHIBUYA:

Jag som trodde att *Ghost in the Shell* var en framtidsvision. Tokyo ser ut precis som i sagorna: lager på lager av betong och asfalt i gråbruna nyanser omslingrade av besynnerliga stålformationer. Skrytbyggen sprungna ur alla stilskolor du kan tänka dig huller om buller bland vindlande asfaltsbroar. Mellan dem välansad grönska som placerats ut med linjal och passare.

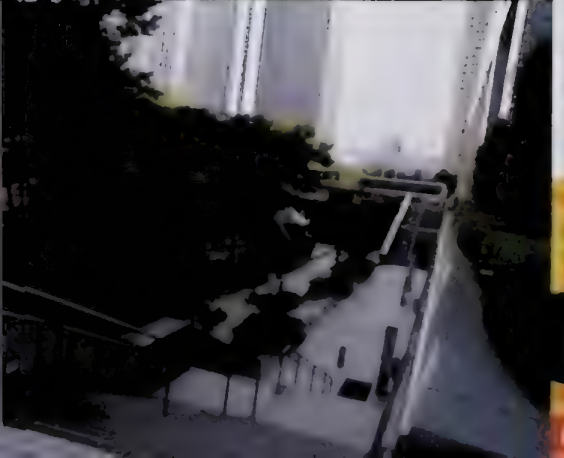
Taxi från Narita till Cerulean Tower i Shibuya och dagens enda schemalagda event. Vi: trötta, hungriga, nsiga, oborstade, svettiga – mindre än en timme kvar och vi hinner inte checka in vårt bagage på hotellet i förväg.

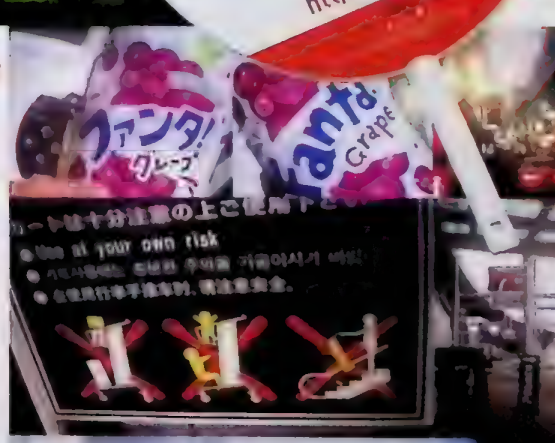
13.16, CERULEAN TOWER:

WOW! Vilket ställe! Ärkepampigt men japanskt sobert, allt är gjort av polerad marmor, hissas ner i enormt auditorium 2–3 våningar under jorden. Väl där slussas vi fram till lediga stolar av leende japanska kvinnor, hukande, pekande, hummande. Kan knappt tro att det är på riktigt. Japanske Xboxbossen står vid podiet och mimar till allt hans betydligt mer kansmatiska amerikanska kollegor redan sagt.

N3 – "universums starkaste, mest fantastiska speluppfattelse"? Sang Youn Lee, spelets regissör, är inte intresserad av att introducera spelet i stora drag utan går direkt in på vilken mätare som möjliggör vilken specialattack. Det är tydligen så här man talar till de japanska spelarna. Annars visar Microsoft i ett drag av ren desperation – i brist på annat, liksom – upp *Gears of War* än en gång. (Grymt mechtigt in-game – so what else is new?)

Frågestund: japanska journalister upprörda, förnärmade och indignerade över 360-prislappen (världens billigaste premium pack): "Jag kräver att ni halverar priset!" Talaren behåller sin cool och insisterar på att Microsoft landat på "the appropriate price point", ett argument det förstås känns lite svårt att bemöta. Annars är jag och Mats mest upptagna med att skratta åt tolkarnas tvångsmässiga förmedlande av precis vartenda andetag talarna och konferenciererna tar. Och gapa över den magnifika marmorsalen.





東京ゲームショー

16.26, MAKUHARI: HOTEL THE MANHATTAN

Äntligen incheckade! Vilar ryggar, vädrar fötter, kollar på sumobrottning och beundrar den omöjliga fjärrkontrollen. Toaletten – som har fler drag gemensamma med komplexa tortyrinstrument än västerländska faciliteter – väcker skräckblandad förundran.

2005-09-16

09.36, MAKUHARI MESSE:

I Tokyo Game Shows vänthall efter underbar frukostbuffé (dubbla portioner äggröra, bacon, rökt lax och stekt potatis plus färsk frukt och yoghurt för mig) och reggning. Den senare tar fem minuter – jämför med E3:s tre timmar. Kommer att tänka på Eddie Izzards "organize, organize, organize"-jämförelse mellan japaner och tyskar. Någon talar (på japanska, utan översättning) i en liten inhägnad, folk lyssnar, fotograferar, applåderar artigt. Stor plastkatt, tjejer i åtsmitande värdinneuniformer på spelföretagsteman.

19.30, MAKUHARI:

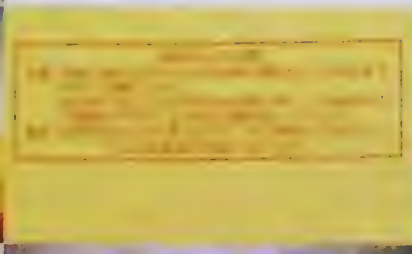
Upptäcktspromenad efter dagens enda, minimala måltid – i mörkret genom öppna, milsvida parker, omöjligt idylliska tallskogar med karpdammar där allt har ordnats till pedantiskt perfekta rader och minutiöst arrangerat barrfluff. Allt så rent att det förmodligen är förbjudet att beträda asfalten utan att ta av sig skorna först. Till och med de offentliga toaletterna är små fläckfria arkitektoniska konstverk.

Vidare ner till Tokyobuktens juvelbeströdda strandremsa. Syrsor och vågskvalp är allt som hörs tills vi får syn på ett par uppspelta ungdomsgäng som experimenterar med livsfarliga doser färgglada sprängmedel nere vid vattenbrynet. Sedan via spektakulära gångbroar förbi Marine Stadium och Makuhan Messe, där gatlyktorna speglar sig i den polerade betongen.

Makuhan är egentligen bara några kvadratkilometer asfalterad strand dekorerad med futuristiska gångbroar och genmanipulerad grönska. Gatorna luktar tång och alla vägar leder till vattnet. Så öppet, så artificiellt harmoniskt – som om man här lyckats ringa in och tämja den vildvuxna naturen med betong, häcksaxar och en armé av krokiga gummor som plockar löv från trottoarerna – så märkligt fridfullt ett stenkast från världens mest spektakulära stad, som ligger och hägrar i ett pärlband av neonljus längs bukten. Imorgon ska vi dit.

10.51:

Robbie har talat. Och ekats av en *Killer 7*-kuslig robotviskning eftersom någon i lokalen haft sin översättningsapparat på maxvolym. Mest tjat om den digitala eran. "Första Xbox vann inte direkt några designpriser" erkänner Robbie Bach och kammar hem 360 trovärdighetspoäng. När han pratat av sig och applåderats ner från scenen ber den japanska konferencinnan oss klappa händerna en gång till, för säkerhets skull. Här är man hellre artig i överkant än inte alls.



09.55, KEYNOTE HALL:

Mässan inleds. Med tal. Snart Robbie Bach. En timme senare Satoru Iwata. Om vad? Kan bli mässans höjdpunkt, de samlade post-E3-förväntningarnas elektriska kulmen – eller ännu en antiklimax. Relativt liten hall, välordnat och lätt att ta sig hit nästan helt utan väntetider om man bara frågar någon med "Staff" på ryggen om riktningen, men alla journalister kan omöjligt inrymmas här. Märkligt. Nu plingar det i högtalarna... ljuset dimmas...

10.57:

Mats spottar bänkgranne med Ipod Nano i klarröd armbindel. Coolt. Han fattar inte ett ord när min kollega försöker informationspumpa honom på ledig amerikanska.

東京ゲームショー

11.02:

Iwata har [illegible] att avtäcka!!!

11.25:

Mats: "Det låter som om de kommer visa..."
Jag: "Mmm. Kom igen då!"
Iwata: "This is the Revolution controller."

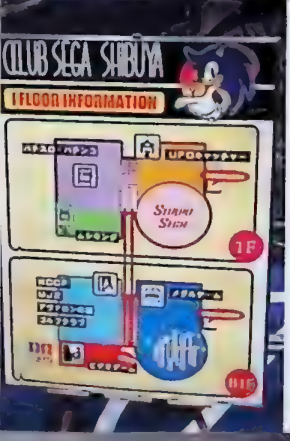
11.55:

Vi har sett den! Och det har inte ni! Ån! (Om ni inte suttit uppe till klockan fem och livefeedat Iwatas tal.) Wow
Efter alla förväntningar och rykten... så ja, det känns logiskt. Jag ser hur allt passar ihop nu

Iwata ägnade besvärande mycket tid åt att domedagspredika om klockan som tickar ner mot branschens halveringstid (ni vet, den som bara Nintendo verkar kunna se). Räddaren i nöden kommer i flera skepnader men alla har Nintendologgan stämplad på skalet. När Iwatas tal började nosa på halvtimmesstrecket – efter en sene långa redogörelser för företagets bärbara framgångar – var vi många som skruvade lite obekvämt på oss i stolarna.

12.05, MAKUHARI MESSE:

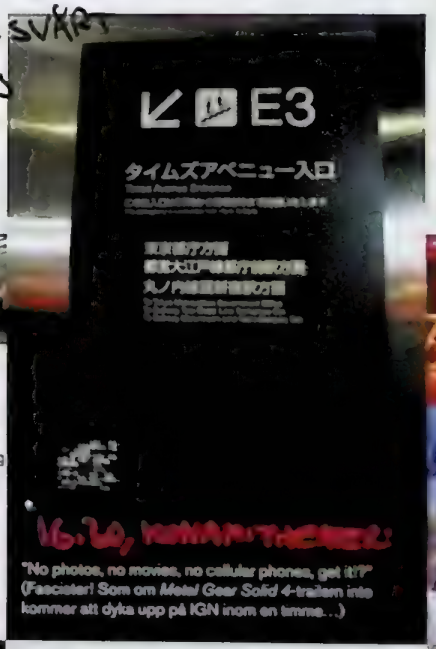
MÄSSA! Kokande värme, stort ställe, öronbedövande volym. It all comes back to me. Klara E3-vibbar. Return of the enorma 360-plastbags. Prio 1: köa för *Ridge Racer 6*. Bomber och granater slår ner omkring mig. Bara branschfolk, trångt ändå. Japaner i flashiga frisyrer och ledig klädsel. Överglänser lätt mässvärdarnas cleana uniformer.



HELA JAPAN ÄR GJORT AV GULLIGA FIGURER. ÖPPNADE MINIBAREN IGÅR OCH HITTADE GULLIGA FIGURER. DE VAKAR – SOM EN SAMMETSÖGD KONSPIRATION – ÖVER EN VART MAN ÄN VÄNDER SIG. DET ÄR SVÅRT ATT INTE FÅ EN SLÄNG AV VÄRLDENS GULLIGASTE 1984 – NOJA.

15.15:

Skjut mig. Jag har pratat med en booth babe. Trevlig, men vad inbillar jag mig? Det är ju hennes jobb. Blicken hon gav mig när jag nämnde att jag tänker åka till nördghettot Akihabara ikväll kommer jag aldrig att kunna skaka av mig. Jag är brännmärkt för livet. Men hon log ändå fint när jag bad om en bild. Jag borde söka hjälp.



14.00:

Nyckeln till Japan är att ha en japansk kollega. Annars får man lita till bilinguella presspromiskuösa producenter som det nyligen omdöpta *Sega Rally 2006* Jun Taniguchi. Man kan knappt röra sig i närheten av Segabåset utan att han hoppar upp i famnen på en och entusiastiskt proklamerar att han är spelets producent. Den för Sega-fans välbekanta AM2-veteranen blev dessutom helt paff när jag, påläst nog, kontrade med "Yeah, you're Jun Taniguchi, right?" Snatchade åt mig en intervju – eller om det var tvärtom. Han undrade hur det var att vara i Japan första gången jämfört med Stockholm och rekommenderade en butik som hette något i stil med Dejikamekan i Akihabara. Får försöka kolla in den ikväll.

16.30, KONAMI THEATER:

"No photos, no movies, no cellular phones, get it!?" (Fascister! Som om *Metal Gear Solid 4*-trailern inte kommer att dyka upp på IGN inom en timme...)

13.30:

Shit, japanerna är verkligen precis så tokiga i vidriga snacks i färgsprakande förpackningar som det sägs. (Bildbevis bifogas.) Rendezvous för lunch på "italiensk" pastarestaurang. Mysigt att se hur lokalbefolkningen intar sin lunch – sittande på bänkar i shoppinggallerians dubbeldäckade tronsal bland guldpalmer och marmor. Thaikiosken i hörnet Torsgatan/-Norrbackagatan känns plötsligt väldigt avlägsen...

17.07:

Mässan sluter sig långsamt, hallarna dräneras på folk sånär som på båsbrudarna som radar upp sig för att applådera genom hela nationalsången. Vissa seder blir man verkligen inte klok på. Hastigt haffad av någon Nils från någon Gamebutik i södra Sverige.

12.05: MÄSSA! [illegible]
Prio 1: köa för RR6.
[illegible]

東京ゲームショー

FEM MYTER OM JAPANER SOM ÄR SANNA

- De är korta
- De har världens bästa klädsmak
- Vuxna affärsmän läser hentai helt öppet på tunnelbanan utan att någon bryr sig
- De är så artiga och hjälpsamma att man får skuldkänslor
- Det finns ganska många av dem

17.20:

Plockar på mig lite mer snacks på vägen ut. Varför? Jag vet inte. De är ju nästan undantagslöst skitäckliga. Vidriga små torkade donuts, drickbar rosa gele och rispuffar med äppelsmak. Men inget talar till både modern och materialisten i mig som små söta djurmaskotar som hänger och gungar och ler och balanserar juiceflaskor på huvudet, och chokladkakor med grädde i pannan som ser jätteglada ut. Argh! Måste… köpa… alla…

18.00, [illegible] LIVE!

På väg med Mats till Hatchobon för byte mot elektronikparadiset Akihabara. Klockan mycket, hinner vi? Hamnar vi rätt? Idel kval…

22.15, TOKYO METRO

Akihabara lever upp till legenderna: har mjölkat plånboken torr och köpt upp mig på elektronik för en halv månadslön.

22.35, DENNY'S:

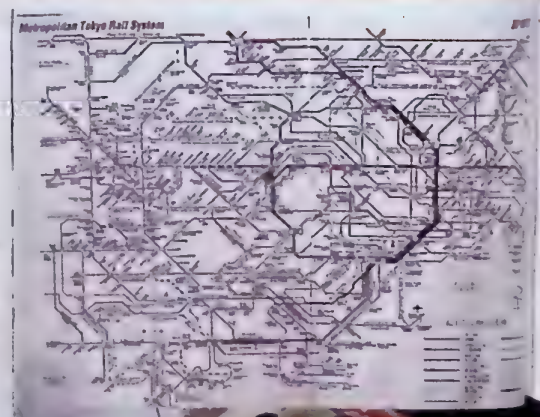
Avbruten av akut matbehov. Sätter oss och pustar ut på Denny's vid Hatchobon, jag tar Bite Size Sirloin Steak med chokladchocken Devil's till efterrätt. Precis vad vi behövde, men klockan har hunnit bli farligt mycket. Toalettema underbart barocka, motsvarar alla myter: uppvärmt säte, extrautrustade bidé- och sköljfunktioner (med justerbar sprutstyrka!), valfri nivå, längd och upprepning på spolljud, deodörerande. Brutal högtryckshandtork, fläker bort några lager hud från händerna av bara farten. Som att stoppa in händerna i en jetmotor. Vi skrattar åt den lilla högteknologiska tortyrkammaren i polerat porslin ända tills vi går ut och de samplade spolljuden övergår i mjukjazzmuzak så tråkig att klockorna stannar i ren protest.

Hetast i de japanska spelbutikerna just nu är den nysläppta trion PSP Ceramic White, Game Boy Micro Famicom Edition och den enorma *Advent Children*-boxen som är så stor att den måste säljas i speciella, likaledes gigantiska kassar. Trots att kånkbördan motsvarar cirka två Xboxkartonger såldes typ två i minuten i alla affärer jag besökte. Shoppingen i Akihabara följer ett allt eftersom klarnande mönster, säkert innstat i den japanska folksjälen efter generationer av elektronikförsäljning i tajta utrymmen med speciella barnförbjudna våningar. Förfäderna till de expediter jag språkbrottades med idag stod säkert i Kyotos

00.30, TOKYO METRO

Fullpackad tunnelbana på Keiyolinjen – och tåget stannar en station före vår hållplats Kaihim-Makuhari. Satan. Anyways, poppade budgettaket i Akihabaras trånga hobbybutiker som staplar våning på våning som små torn av högelektroniska skokartonger. Blev ingen smäckerläcker digikam eller Ipod Nano, men väl detta:

- 2x iDog (Segas musikdiggande minirobot, en att behålla och en att ge bort)
- Vit PSP (säljs bara i value pack med den snorglammiga glittervita pouchen)
- Game Boy Micro Famicom Edition (ej slutsåld trots Iwatas varningar, inhandlas efter långa diskussioner om faceplatebyte – på engelska från min sida, japanska från expediternas och hjälpvillig skolflickas)
- *Super Mario Bros Famicom Mini 20th Anniversary Edition* (underbart finurlig förpackning) och *Super Mario Advance 2* (försöker köpa 3 också men det är slutsålt – finns fler Game Boy Advance-spel i asläckra boxar än jag har råd med)
- Skivor: Black Mages, Black Mages II, *Final Fantasy IX* Original Soundtrack (4 cd), *Final Fantasy VII* Original Soundtrack (4 cd) – var nära att köpa alla fyra på Itunes Music Store inför flygresan men sansade mig och kom fram till att jag skulle försöka hitta dem här istället. Och så springer jag på de tre förstnämnda, bara sådär, i en spelhobbybutik. Och den sista i en annan spelbutik, vägg i vägg med den nyss nämnda. That 's Akihabara for you
- Gelligt djurpassel (present)
- Asobit C-troja med gelligt figur (hela Japan är gjort av gelliga figurer. Oppnade mivibaren igår och hittade gelliga figurer. De vakar – som en sammetsögd konspiration – över en vart man än vänder sig. Det är svårt att inte få en elvag av världens gelligaste 1984-höja)



trängsta gränder med varsin oxkärra för sexhundra år sedan och krängde välsorterade Ipodsortiment, dansande robothundar och bikini-porr på UMD. Förmodligen förstod de inte ett ord av vad deras långväga kunder sa och kände sig nödgade att utveckla ett kommunikationssystem huvudsakligen utgjort av nickningar, vänskapliga hälsningar i stil med "No english" och högljudda japanska artighetsfraser. Att som utomsocknes barbar ("gaijin") shoppa handmonterad österländsk finelektronik är att bli sprejad med OHAIUGOZAIMASU!!!, oförstående blickar och engelska uttryck som inte skulle vara begripliga ens om de uttalades med r och l på rätt ställen. (Att japaner konsekvent och bestämt byter plats på vissa konsonanter är inte en rasistisk myt utan ett empiriskt bekräftat faktum. Att göra sig lustig över det är dock gränsfall. Dagens bästa: "Please do not be shitting!", signerat en Konamibooth-boy när jag slog mig ner på heltäckningsmattan i deras monter för att improviseringsscribbla mina intervjufrågor till Jun Taniguchi – som i sin tur bekräftade att jag hört rätt genom att be mig "have a sheat".) Att ge sig på att penetrera språkbarriären med några strategiskt valda engelska nyckelord påminner om att försöka tvinga ner ett medicinpiller i en igenspärrad kattmun. Man vet aldrig om man kommer att nå ända fram och om man gör det kan man ändå inte vara säker på att ansträngningen får önskad effekt. Ett typexempel på detta är när Mats tidigare idag påpekade att vi var "no tv" för en kvinnlig kontrollant utanför Makuhari Messes keynotehall – som på det upphetsat svarade "Tv?!" Poängen gjorde en elegant båge över hennes huvud och landade i en papperskorg någon meter bort.

東京ゲームショー

2005-09-17

08.35, HOTEL THE MANHATTAN:

Shit, försov oss. You win again, jetlag! Mats sjuk, stannar hemma (som i "hemma"). Fettfrukost, pressar ner kameran i ryggsäcken och drar till Makuhan Messe .

10.55, MAKUHARI MESSE:

Hur många japaner kan man klämma in i en mässhall? Allihopa. Precis allihopa.

Dag två: press only ett bleknande minne blott. Den febriga hettan får mig att svettas som ett sprinklersystem och tätpackade köer pluggar igen precis alla monteringångar. Megafoner, strålkastare, skenande folkhjordar med mord i blick – tvåtonstryck på alla plan, fronter och sinnen. Dussinspel på manga- och animeteman suger åt sig mest folk. Solfjädrar med olika reklamtryck fladdrar vart man än vänder blicken – en sed jag snabbt adopterar. Tjock, bister herre med Subaru World Rally Team-skjorta före mig i kön till *Sega Rally 2006*. Shit, hoppas jag inte får möta honom… marschtrummor dundrar i bakgrunden, dränker pipigt muntra tjejskrik. Marken vibrerar ända hit i takt med trumskinnen. Fan, jag vill ha en sån där turkos Segatröja … undrar om de söker folk?

Kvinna håller bäbis. Tydligen är japanska spädbarn så härdade att de överlever i det här klimatet. Plötsligt förstår man varför skolkidsen i *Battle Royale* framstod som så luttrade. Alla är väldigt samlade men det är en air av masshysteri i luften. Skulle japanerna starta upplopp skulle det nog se ut så här, med artiga köer till varje kontrollerad konfrontation och presentutdelning efter slutförd kravall. Träffar svensk kille från Lik-Sang utanför mässhallen.

14.40, HOTEL NEW OTANI:

Okej, kan någon förklara för mig varför jag sitter med en finländsk kollega i ett luxuöst bröllopskapell och hinner bevittna två bröllopskortéger passera medan min intervjuappointment drar närmare och närmare? Det enda jag fått ut av det här är att jag hunnit lansera termen "dual wedding" (lyssnar ni, Bungie?).

02.00, HOTEL THE MANHATTAN:

Hemma igen efter timslång gångfärd från ändhållplatsen (där jag fick väcka en herre som höll på att bli kvar på tåget när alla andra myllrade ut i Tokyonatten). Folk ovanligt hjälpsamma trots språkförbistring: en herre på Hatchobonistationen ledde oss till rätt perrong i tron att vi var programmerare, en halvblind gumma i Akihabara försökte dirigera oss till Dejikamekanbutiken Taniguchi rekommenderade. Båda tog kontakt med oss helt oprovocerat för att erbjuda sin hjälp. Hade det hänt i Sverige hade jag sträckt mig efter tårgasen, men här börjar jag vänja mig vid att alla vill mig väl.

Häller ut dagens shoppingskörd på sängarna och går igenom. Mats monterar ihop sina Kasumileksaker, jag ringer till Sverige där klockan är 19.30. Tommy har inte sett Revolutionkontrollen än! (Note to self: gör narr av den gamla kraken på forumet.) Samplar alla vidriga snacks vi hamstrat. Modellbyggningstävlingar på tv. Lägger oss och insuper den lokala kulturen med dess kulinariska upplevelser.

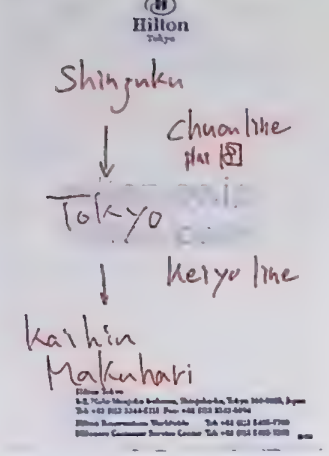
2005-09-18

07.45, TAXI FRÅN MAKUHARI MOT SHINJUKU:

Rusar i 140 mot Shinjuku. Solen får luften att koka och taxins tachometernål lutar sig tyngre och tyngre åt höger. Jag riskerar tredje gradens brännskador bara genom att sitta för nära fönstren. Vägbron vi dundrar fram över svänger och krumbuktar, borrar ner sig under marken och skjuter rakt upp i luften mot hustaken och sedan ner igen. Mil efter mil av nylagd asfalt som suger åt sig solvärmen, stål, järnbalkar, reflekterande glas och knivt betong slingrar sig mellan huvudkontor och skyskrapor under skoningslöst skällhet morgonsol – och så plötsligt, mitt i betongdjungeln, hörnet av en orörd liten damm kantad av friska träd. Ett litet utsnitt ur en traditionell japansk trädgård som ligger som en ispåse på den brännheta storstadspulsen. Jag vet inte om någon glömt att cementera igen den sista intakta syrekullan i avgasfabriken eller om det bara är jag som börjat hallucinera i högsommarhettan.

→

東京ゲームショー



08.16, TOKYO HILTON:

Well, det här var ju glassigt. Guld och marmor, Rolex-klockor och kristallkronor. Snackade lite med front desk och fick reda på att deras check-in time är 14.00. Det kunde ju någon ha nämnt i förväg. Jag lyckades hur som helst med viss ansträngning få receptionisten att förstå att jag är här för att träffa Sony ("What 's a Sony?"). Presentationen av *Forbidden Siren 2* börjar klockan nio på tredje våningen, följd av ett par intervjuer. Tror jag går ut och utforskar omgivningarna så länge, nu när jag ändå bor smack dab i Shinjuku-ku...

09.05, ASUKA ROOM:

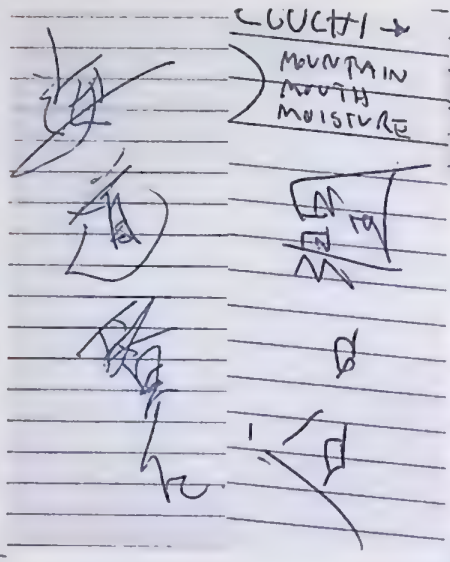
Bra drag. Shinjuku Tokyos kanske skyskraps(och gay-)tätaste område – och stationen central knutpunkt som flätar samman ett tarmvred av tunnelbanelinjer – men ändå oerhört fridfullt, naturskönt. Underbart att smyga ut och studera omgivningen genom kameralinsen. Nu *Siren 2* (i ännu ett brollopskapell!)...

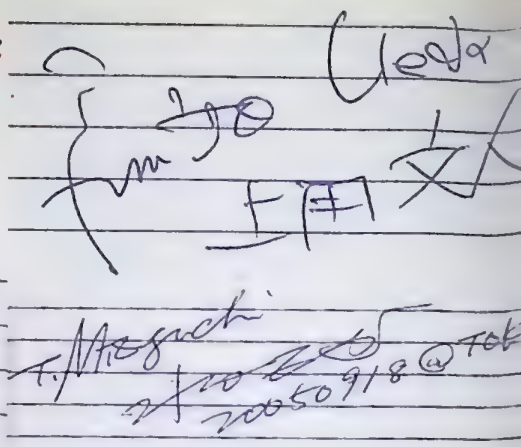
FEM MYTER OM JAPANER SOM ÄR OSANNA

- Att de *vägrar* att prata engelska (det handlar inte om arrogans – de gör verkligen sitt bästa för att vara behjälpliga, men ofta racker deras engelska inte riktigt till)
- Att de alltid är väldigt många *på samma ställe* (Tokyo är på sina håll relativt glest en helgkväll)
- Att alla ser likadana ut (se rasism, SAOL)
- Att alla är svarthåriga konformister pottfisyr och kostym alternativt skoluniform (se Harajuku)
- Alla kan karate!

10.33, SJUNDE VÅNINGEN:

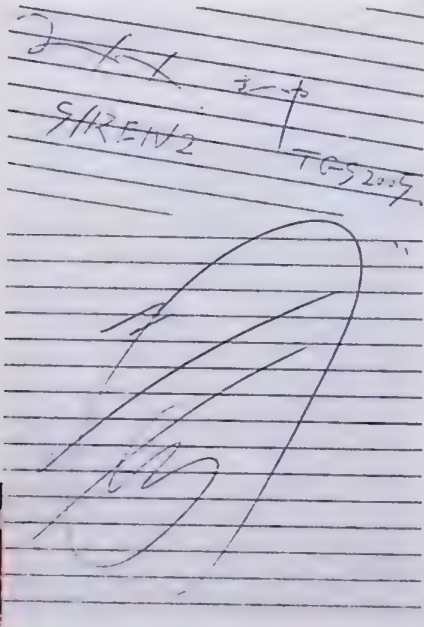
Om jag får en dotter ska jag döpa henne till Tokyo Hilton och anmäla henne till *Paradise Hotel*. Nåväl. Väntar på den första av två *Siren*-intervjuer efter ännu en Shinjukupromenad. Pampig hissmusik – fanfarer – i bakgrunden. Börjar vänja mig vid att den alltid är närvarande, var man än är – i hissen, lobbyn, mässhallarna, restaurangen, toaletten. (För att inte tala om de utstuderade jinglar som ständigt ljuder på tunnelbanestationerna – inte sällan längre än de meddelanden de introducerar...) Japaner behöver tydligen hissmusik för att funktionera. Eller så tror de att vi västerlänningar gör det...





11.59, ASUKA ROOM:

Uppmärksamhetsmagneten Yoshiki Okamoto vet precis hur man underhåller bakfulla speljournalister. Upp till podiet, skämtar, driver med Bill Ritch, tolk och – you guessed it – exekutiv producent: "This is my girlfriend. He looks gay!" (På engelska.) Hela rummet skakar av skrattkonvulsioner. Tolken: "You don't have to speak english anymore!" Fortsätter hålla låda, gör prutt-ljud åt stackaren som demar spelet samtidigt som han utnämner sig själv till en av Japans främsta *Genji*-spelare. När Ritch pekar på likhetema mellan sin egen barskalade skalle och Benkeis döper Okamoto honom till "Ben-gay". Det här ska tydligen föreställa ett informationsmöte om *Genji*. Jag recenserade *Genji* för en vecka sedan, och PS3-versionen lyser fortfarande med sin frånvaro, men det här är ändå stor underhållning



11.12:

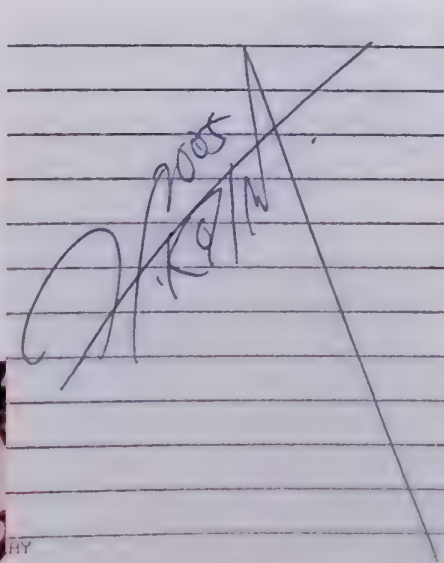
Ibland älskar jag verkligen att göra intervjuer. Jag är nästan alltid snomervös minuterna innan, men om jag hade låtit magfjärilarna ta överhanden hade jag aldrig lämnat Svenge för Super PLAYs räkning.

Det svåra med att intervjua japaner är att de är så vana vid att dyka ner och beskriva sina spel på en råkonkret detaljnivå.Frågor om visioner och kreativa influenser belönas inte sällan med långa haranger om actionsystem och specifika attacker, som om tolken ställde helt nya frågor istället för att vidarebefordra mina.

I det här fallet fanns symptomen helt klart där men intervjun artade sig rätt bra ändå. Eftersom jag såg till att vara här typ 10–15 minuter i förväg fick jag smyga in lite tidigare och ställa ett par frågor i ostördhet. Den totala tiden landade elegant vid halvtimmesstrecket istället för de utlovade tjugo. Det här skulle ursprungligen vara en one on one-intervju, men Sony bestämde sig för att klämma in tre personer i varje slot när de upptäckte att hej, vad många speljournalister det finns i Europa! (Vem hade kunnat tro det?) Denna samordning är också anledningen till att ni kommer att läsa ungefär samma intervjuer i flera tappningar om ni följer mer än en nordisk speltidning.

Jag HATAR gruppintervjuer. Man hinner aldrig ställa alla sina frågor och man måste vara både snabb och lite oartig om man vill hinna läsa upp en enda. Så fort tolken stängt munnen efter ett levererat svar är luftrummet under nästa dyrbara minut up for grabs för en splittsekund. Det liknar mer en tvångsmässig reflextävling än ett sansat samtal. Att få tio minuter ensam med *Sirens* regissör var med andra ord värt min vikt i japanska snacks.

En stund senare fick jag någon minut i enrum med spelets exekutive producent. Det kändes inte fullt så spännande. Jag vet inte vad en exekutiv producent egentligen gör. Bara att de finns precis överallt och att de alltid har lika lite att säga.

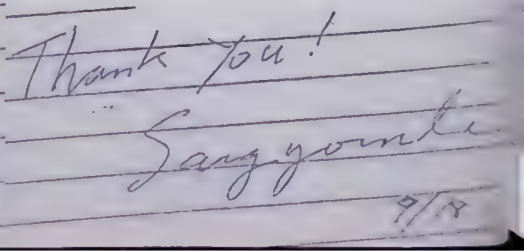


12.49:

Key of Heaven-presentationen bekräftar det jag sa tidigare om japanska spelskapare. Utvecklarrepresentanten säger något snabbt om upplägg och genre (redigerbara kombos respektive action-rpg) och drar sedan alla detaljer om karaktärerna, hur de interagerar med varandra och hur spelets världskarta ser ut, med individuella redogörelser för alla miljöer. Som om det skulle vara intressant innan vi ens bildat oss en helhetsuppfattning om spelet. Det känns inte speciellt pedagogiskt. Lite som om du skulle fråga mig vad jag spelar för musik och jag svarade genom att redogöra för mina bandkamraters relation till varandra och vilka märken våra förstärkare är av. Spelpressen hänger på och ställer frågor om hur långa kombos man kan bygga och exakt vilka föremål man kan byta med sina kompisar. Jag ser fram emot att ta del av deras djuplodande rapporter nästa månad. (Vilket jag ändå inte kommer att få göra, eftersom jag inte läser Games Master och schweiziska dagstidningar.)

15.21:

Ape Escape-presentation med seriens mastermind och någon i apkostym. Idiotiska frågor om hur många karaktärer och dylikt medan apan buggar, kastar slängkyssar och biter på händerna. Stackaren står inte stilla en enda sekund. Bara i Japan, bam.



15.39:

Toaletterna på Tokyo Hilton är oväntat spartanska och inte extrautrustade som de på Denny's. Undrar lite snabbt om jag ska gå ner i lobbyn och förklara att jag känner mig djupt förolämpad, men bestämmer mig för att visa nåd när jag kommer på att det antagligen skulle kosta någon livet. Lika bra att inte trigga några spontanharakiris när jag klarat mig så bra hittills. Och å andra sidan är toapappret alltid manuellt vikt så att en spetsig flik sticker ut från hållaren och så har de automatiska tvålsprutare. Respekt.

15.45:

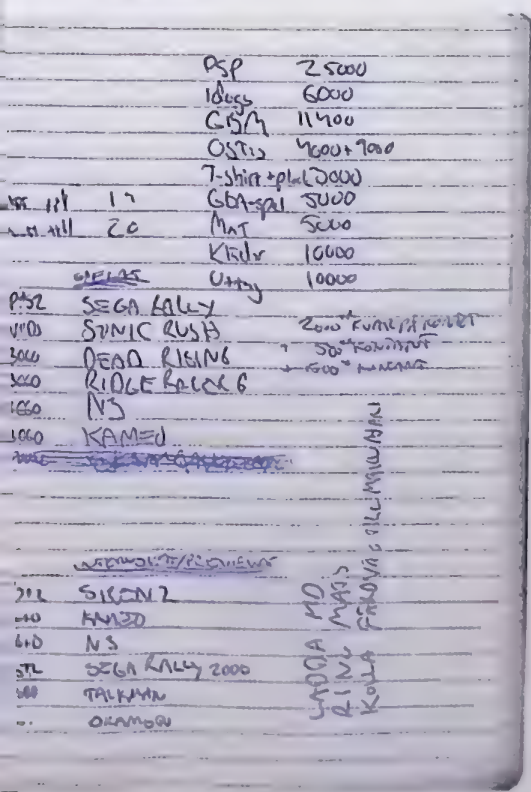
Vissa hyfsat kända utländska speljournalister skrattar väldigt konstigt.

18.39, HILTON COMPLIMENTARY COACH MOT SHINJUKU STATION:

Skippar bjudmiddagen och drar till streetmodemeckat Harajuku istället. Har en känsla av att jag aldrig kommer ha råd att återvända till Tokyo Hilton efter det här...

Busschauffören känner sig nödgad att personligen – och mycket entusiastiskt – tacka precis varenda passagerare när vi kliver av vid Shinjuku Station. Antar att han skulle få sparken och dra vanära över sin släkt annars.

När jag tog ut pengar till tågresan vid hotellets front desk noterade jag än en gång att japaner förhåller sig på ett helt annat sätt till vårt västerländska alfabete än vi gör. De angriper liksom varje bokstav ur en vinkel som ser lätt onaturlig ut i handföringen och ännu värre när den fastnat på papper. Små intrikata kanjisolar och bågarrangemang snirklar de dock ut med förödmjukande snabbhet, finess och precision. Ett, två, tre och så är din papperslapp plötsligt fylld med en miljon små streck i olika riktningar som representerar Shibuya. Okej, jag fattar, ni är bättre människor än vi. Måste ni påminna oss om det hela tiden?!



HUR MÅNGA JAPANER KAN MAN KLÄMMA IN I EN MARSHALL? ALLIHOPA. PRZIS ALLIHOPA.

21.22, DENNY'S, HARAJUKU:

Hur mycket kostar en lägenhet i Harajuku?

21.48(EN BLT-SANDWICH MED FRÖ SENARE):

Det tog två minuter för mig att komma fram till att det här är mitt favoritdistrikt. Inte bara i Tokyo. I världen. Om jag ägde en gård skulle jag göra som amerikasvenskarna för hundra år sedan: sälja den och lasta allt jag ägde på båten mot drömlandet.

Harajuku är en smältdegel som sjuder av neon, avgaser, glittrande skyltfönster och tryckande tropisk hetta. Precis som Akihabara är det oväntat folktomt, med mytens mått mätt, för att vara det hippaste distriktet i världens kanske folktätaste stad en glödhet lördagskväll. (Eller är det söndag? Min dygnsrytm hoppade ur led efter 14 timmar i luften.) Men om man lägger örat mot marken kan man känna storstadspulsen bulta. På stationen, bokstavligt talat bara ett halvt stenkast från Harajukus asfalterade ingångsven, överröstar syrsorna citysorlet. Inte för att jag klagar. På det. Det som istället grämer mig är att stationsklockan visade 19.20 när jag klev av tunnelbanetåget. Eller det grämde mig ända tills jag konsulterade mitt schema och upptäckte att min arbetsdag är till ända vid 14.45 imorgon. Sedan tar jag JR Yamanote-linjen ända in i himmelriket igen.

Fem timmar till i Harajuku imorgon, alltså. Så ikväll scannade jag mest av området och brände av fotoblixtar i så gott som varje gathörn. "Scannade" innebär i det här fallet att jag rent mentalt köpte upp mig på flamboyanta plagg för hela mitt framtida arv och att mitt Visa blev tiotusen yen tunnare. De investerades vist i den snyggaste jeansjacka jag sett i mitt 21 år långa liv och tröjan den hängde tillsammans med. Stod och växlade mellan L och M ända tills butiken stängde. Ett tag tänkte jag köpa båda (och brända den jag efter viss prövotid kom fram till passade sämst – för den här vill jag vara ensam om) plus en välskuren, straight grå kreation. Men jag nöjde mig alltså med mediumjackan. Gott så.

Precis innan stängningsdags i en Nudy Boy-butik (androgyn gothpunk med rakbladsvass synthedge) lyckades dessutom en kolsvart döskallekjol infogad i ett par beckmörka byxor sticka mitt förtappade hjärta i brand. Expediten var inte i stånd att dechiffrera min engelska och rekommendera en storlek, så jag försökte trä på mig en S medan finstämd musik och en vänlig förinspelad kvinnoröst lät oss förstå att det var stängningsdags. Testar M imorgon, och sitter inte de som en häckgjuten smäck vet jag inte vad jag tar mig till – för det här är den perfekta scenklädseln när mitt återuppståndna visual kei-band redebuterar live senare i år (jag skulle äga scenen i en direktimporterad Harajukuoutfit). Åh, vad jag önskar att mina domedagsdockor var här med mig... (Då skulle de även få se mig prova ett par extravaganta synthskjortor. Och bli neongröna av avund.)

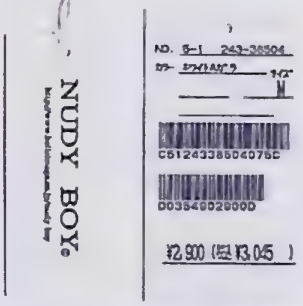
Mitt enda kvarvarande problem är då att jag inte har någon vidare koll på kontot hänifrån. Och det är inte kul att vingla på ruinens brant i ögonbindel. Jag kan vara tvärbroke om 24 timmar. Nog för att det skulle vara värt det... men hem måste jag.

(Snubblade även över en spräng packad manga/spel/skivbutik längs huvudgatan. Frågade efter Dir en Grey – fick "Dir AN Grey?" till svar, fan, bommade det franska uttalet – och var mest ute efter ett finger riktat mot det speciella DEG-shrine jag var övertygad var ett obligatoriskt inslag i varje skivbutik med j-rock-koll. Antal skivor de hade: NOLL (0). Och då hjälpte expediten mig till och med finkamma lowpricehöman, stående på pall för att nå upp till den högsta hyllan... Istället spetsade jag öronen till typ den tionde helt spektakulärt fantastiska japanska låt jag hört under kvällen. Det visade sig enligt "Recommend/Best hit"-hyllan vara Mr Children – vilket är väldigt roligt, eftersom "jag ska köpa Mr Childrens senaste" vant ett stående skämt mellan mig och Mats sedan vi såg en reklamsticker för dem i taxin till Shibuya. Och så råkar jag som av en händelse upptäcka att de är BRA. Fluffig, soft, semiakustisk, tuggummiklistrig poprock med skramliga trummor, electrostick och den sorts glittrande överproduktion bara japaner verkar ha tillgång till, som om de hittat några knappar på mixerbordet som resten av världen fortfarande letar efter. SKITSNYGGT. Jag föll direkt, där och då, mitt på golvet. Tolv sekunder, 2 300 yen och 84 artighetsfraser senare var Best of-plattan min.)

東京ゲームショー

2005-09-19

20.30, THE YELLOW STORE, HARAJUKU:

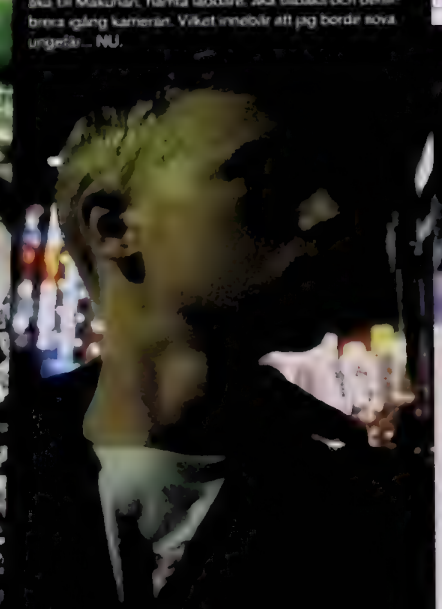


Jag: (Shit, ännu en punkbutik med extravaganta gothutstyrslar… synd att jag redan bränt alla mina pengar på likaledes extravaganta jeans. Måste fota.)
Ägarinnan: "No… no camera!"
Jag: "No photos?"
Hon: "No, of course not!"
Jag: (Eh, okej. Hon menar väl att jag inte får smygfota idolbilderna de har till försäljning.) *stoppar undan mobilen, går in i nästa rum*
Blond punkarexpedit: "Hiiii! Where are you from!?"
Jag: "Sweden."
Han: "Aaah! Swedish punk!" *djävulstecken*
Jag: "Uhm, yeah." (Jag kanske framstår som världens opunkigaste människa men jag har faktiskt några mp3:or med C Armée på datorn hemma.)
Han: *pekar upp i taket, som tapetserats med mängder av signerade bilder* "Gurin dej! Marilyn Manson!"
Jag: "Oh, Marilyn Manson was here? Really? What'd he buy!?"
Han: "This… no, this one." *sträcker sig, plockar fram Tokyo Punker-jacka och trär den över mina armar*
Jag: "Wow! This is cool. But I really can't afford it. No money. Really, no money. But can you take my picture anyway?"
Han: "fotar" "Wow, TIGHT! I think you need 36…"
"byter ut jackan mot större storlek"
Jag: "Even better… is this including tax?"
"pekar mot prislappen"
Han: "No, THIS including tax."
Jag: "Then I definitely can't afford it. Look…"
"tar fram mina sista yensedlar" "…12, 13, 14 thousand. But this jacket is absolutely beautiful…"
Han: "No card? Credit card?"
Jag. "No money left on card."
Han: "Oh, haha!"
Jag: "Tell you what. If you ship this jacket to me when I get home, I'll pay all the fares and maybe add like 10 000 yen to the price."
Han: "10 000!?" *tar fram lexikon, börjar prata nervöst på japanska*
Jag: "No, no, english, please. I don't understand what you're trying to say."
Han: "mer japanska"
Jag: "I still don't understand. Look, I have 14 000 yen. And I need some money for the metro and dinner tomorrow. So I can pay like 11 000, maximum."
Han: "tänker… funderar… tar fram papperslapp, skriver några siffror"
Jag: "9 000 yen?! What do you mean? You'll give me this jacket for 9 000 yen…?!"
Han: "ler stort, nickar, hummar instämmande"
Jag: "YEEEEEEEEEEEES!!!" *kramiz*

02.No TIME [illegible] AUM (!!!):

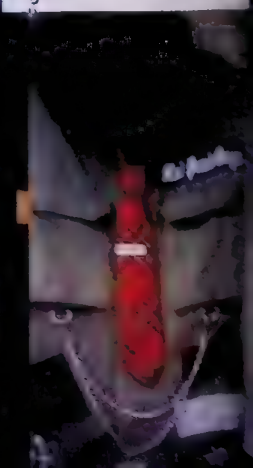
Hemma igen, går igenom min nya Harajukukollektion. Jeansjackan ser hur som helst fortfarande ut som om den sitits av direkt från en ängels kropp. *kär*

MEN! Fuck! Kamerans batterimätare ljög för mig och visade 85 procent – och så gav den bara upp när jag kom tillbaka till hotellet! Efter en serie frustrerande återuppladdningsförsök drinkte jag mina sorger i två koppar grönt te och cola från minibaren (det fick vara värt det den här gången). Hela eftermiddagen imorgon kommer att gå åt till att åka till Makuhari, hämta laddare, åka tillbaka och defibrera igång kameran. Vilket innebär att jag bör sova ungefär… NU.



20.53, DENNY'S, HARAJUKU:

Nämnde jag att jag älskar punkare? Det har har vant en väldigt intressant dag. Som inleddes med att jag vaknade vid niotiden, åt fetbuffé för att sedan ta JR Yamanote- och Keyo-linjerna ut till Makuhari för att bereda Mats laddare och laptop. Han mådde fortfarande väldigt dåligt, men tror sig åtminstone vara fit for flight på onsdag. Hoppas bara Tommy hunnit fixa mig en biljett till dess… nu sandwich och melonlask.



21.13:

東京ゲームショー

Japan bolmar. Det är lätt att bli bekväm och glömma bort hur det var förr i Sverige men här går det att återuppleva känslan av att sitta ett stenkast från restauranghalvan där ALLA röker. (Hur det går ihop med att typ varannan japan blir 117 år har jag inte riktigt lyckats lista ut än.) Och där vi i Sverige spelar Rix FM har japanerna på familjechak som Denny's radiokanaler som snurrar asbrutal metal. Den här typen av musik – ibland poppig men spetsad med direkt dödliga doser dist, ibland destillerat oljud framfört av söta pojkar i spektakulära flickkläder – ligger mitt i den japanska mittfåran. Mainstreamtröskeln har stampats ned till ett minimum av 15 miljoner par rebelliska tonårsfötter. Horder av småflickor som inte vuxit ur skoluniformen än formar nävarna till djävulshuvuden och headbangar ryggraden ur led till band med namn som Sex Machineguns, Basket of Death, Sons of all Pussys, Super Junky Monkey, Jack with Killer, Porno Graffitti, Acid Android, Malice Mizer och LSD March. I motsats till vad många verkar tro vibrerar de japanska radiovågorna – flitigt utkanaliserade genom butikernas pa-system – dessutom av knäckande låtar i alla tänkbara genrer. Jag – en inbiten distknarkare – har här hört r'n'b och hiphop som nästan tvingat ner mig på knä. Det är knappt att man kan gå ett kvarter utan att det börjar knycka i höfterna. Den j-pop som via fildelningsnätverk och obskyra importsidor sipprar igenom språktullarna och hamnar hos, säg, svenska Japannördar är däremot ofta förfärligt dålig och inte alls representativ för det mylrande musikutbudet inom Japans gränser.

Nåväl. Från Makuhari tog jag imorse en taxi tillbaka till Shinjuku. Det är inte det att jag inte lärt mig behärska Tokyos ökända tunnelbanesystem – för det har jag, bortsett från faresystemet vars förklaringskarta kräver att man kan tolka kanji och straffar chansande gaijins med pinsamheter vid utträdesförsök om fel avgift betalats (här måste man hålla sin biljett tajt och mata in den i en spärr för att komma ut) – men resan dit var en sån grisigt svettig orgie i väntetider, trängsel och våning efter våning ner i Tokyo Stations masugn till innandöme – av temperaturen att döma granne med helvetet – att luftkonditionerad skjuts ända fram till hotellporten känns som ett intressant alternativ alldeles oavsett pris (tur det – Tokyos taxitaxor hör till de högsta i världen). Japanerna själva framstår för övrigt som immuna mot hettan och oförmögna att registrera radikala svängningar i kvicksilvret. Jag har fortfarande inte sett en enda droppe japanskt svett.

Efter taxiturén hann jag snacka lite och byta visitkort med *Soul Calibur III*-producenten och hela hans pr-entourage innan jag helt i onödan ruschade ner till min med cirka 15 minuter försenade *Colossus*-intervju. Chattade med några europeiska kollegor innan jag blev insläppt tillsammans med Paul från Yahoo. De varnade oss för att Famito Ueda gått och blivit väldigt corporate och svarsfattig och att översättningen skulle vara ovanligt slö. Huruvida något av detta visade sig stämma kan man väl diskutera, men att dela på 15 minuter – med hälften av dem reserverade för tolkandet – är ändå ett värdelöst upplägg. Tror att jag hann ställa två hela frågor och Paul tre komma fem. Ueda var inte speciellt dryg men framstod heller inte alls som det okränkbara artistiska geni många nog skulle vilja se honom som. Varför är det mer action i *Colossus*? För att han vill nå en bredare publik. *Icos* klart konstnärliga touch kom till som av en händelse och Uedas mål är egentligen – suck, pust och stön – att framställa spel med realistisk grafik. Roligare var det då att han och kollegan Kenji Kaido blev så fascinerade av min PDA-mobil, som jag använde till att spela in intervjun. Tolken förklarade mellan colaklunkarna att de inte är så vanliga i Japan.

Useful Japan Tips

About Japan
Geography: 377,873 sq. km.
Population: about 126 million
Electricity : 100 volts (50 Hertz in eastern Japan, 60 Hertz in western Japan)
Country code : 81

National Holidays of 2005
Jan. 1st : New Year's Holiday
Jan. 10th : Coming of Age Day
Feb. 11th : National Foundation Day
Mar. 21st : Vernal Equinox Day
Apr. 29th : Greenery Day
May 3rd : Constitution Memorial Day
May 4th : National Holiday
May 5th : Children's Day
Jul. 18th : Marine Day
Sept.19th : Respect for the Aged Day
Sept.23rd : Autumnal Equinox Day
Oct. 10th : Health and Sports Day
Nov. 3rd : National Cultural Day
Nov. 23rd : Labor Thanksgiving Day
Dec. 23rd : The Emperor's Birthday

HORDER AV SMÅFLICKOR SOM INTE VUXIT UR SKOLUNIFORMEN ÄN FORMAR NÄVARNA TILL DJÄVULSHUVUDEN OCH HEADBANGAR RYGGRADEN UR LED TILL BAND MED NAMN SOM SEX MACHINEGUNS, BASKET OF DEATH, SONS OF ALL PUSSYS OCH LSD MARCH.

2005-09-20

10.55, ROPPONGI HILLS, MORI TOWER, 14:E VÅNINGEN

Äntligen här. Roppongi Hills – Tokyos modernaste samling skyskrapor – är Godzillas våta dröm. Om den 238 meter höga femtiofyravåningsobelisken Mori Tower är områdets inglasade ryggrad utgörs dess högteknologiska kotor av butiker, restauranger, konstmuseum, panoramavåningar och luftiga kontorslokaler. Runt Moris monstertorn har caféer, parker, Hyatthotell, lyxshopping typ Louis Vuitton, tv-studior, ett Virgin Cinemaplex, en amfiteater, öppna paviljonger och en uråldrig japansk trädgård samlats i ett vidsträckt kluster av stål, perfekta grönområden och reflekterande glas. Skytkomplexet Roppongi Hills tog 17 år att färdigställa och öppnade 2003. Det känns som att kliva upp ur tunnelbanan och in i en science fiction-film från 1985. Att vandra genom området är att få alla sina technofantasier om Tokyo som världens modernaste metropol sammanfattade och avbockade på fem minuter.

Konamilobbyn på Mori Towers fjortonde våning gör med sin sobra, tematroget färgsatta rödvitgråa inredning i kombination med en slående utsikt över Tokyo och gratis förfriskningar sitt bästa för att kyla mina porer, svalka strupen och dämpa den bultande huvudvärk jag vaknade med klockan åtta imorse. Att efter det ta tunnelbanan till Roppongi med ryggsäcken och en separat kasse fullproppade med två dagars Harajukushopping var en ganska tärande exkursion. Extra jobbigt blev det av att jag på grund av platsbrist tvingades ta tiokiloskameran runt halsen och att den fuktiga värmen hänger kvar i luften trots utebliven sol och löften om regn. (En cellöversion av Elton Johns *Can you feel the love tonight* i högtalarna nu...)

FEM (MER ELLER MINDRE SANNA) MYTER OM JAPANER DU INTE KÄNDE TILL

- De svettas inte och är helt likgiltiga inför skyhöga temperaturer (Förutom Yoshiki Okamoto)
- De förväxlar inte bara L med R utan även SH med S och M med N
- Varannan japan färgar håret
- Genomsnittsjapanen kan säga tack på 128 olika sätt men vet inte vad Sony är för något
- När deras engelska inte räcker till utlöser de en försvarsmekanism som går ut på att de börjar prata japanska i 250 kilometer i timmen istället

東京ゲームショー

Kl 23.58, HOTEL THE MANHATTAN:

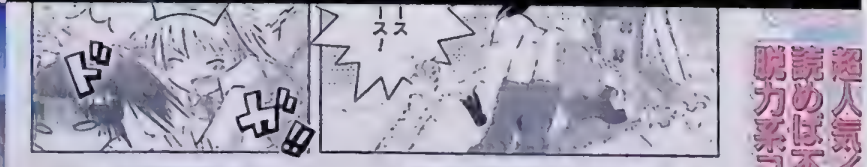
Sista kvällen i Makuhari. Det är svårt att inte bli lite nostalgisk och tappa hemlängtan i knäet när man blickar ut genom Manhattan-lobbyns fönster på den regndränkta Tokyobukten.

Mats tittar på tv: "Vad fan, jag vill se ETT sjukt japanskt program innan jag åker hem!" Hans önskan slår mer eller mindre in. Underhållningsshowerna på japansk tv är per definition sjuka och i allmänhet ganska usla. Ibland får de till det, som när något program skickar ut en skrikande galning på Tokyos gator för att skrämma slag på de fridfulla fotgängarna, och när det händer spnds alltid en massa rykten på Internet om de galna japanska tv-showerna. Ett genomsnittligt program blir dock sällan mycket roligare än att en handfull lokala kändisar åker runt i en buss under överseende av en "cool" programledare i solglasögon och skrattar åt varandra när de försöker hoppa på ett ben. Varje sekvens avslutas med att någon hukar, spänner sig och säger "ooooooooh!!!" Och så skriker de. Japaner skriker i allmänhet väldigt mycket i det offentliga rummet. Idag var jag och en radikalt piggare Mats i Shibuya och spanade in shoppingstråken. I varje butikssport stod minst en ung japan med megafon och gastade i skärande högpitchade tonlägen där varje mening avlutades med en utdragen, nasal vokal som skulle få Idoljuryn att dåna.

Shibuya – tillsammans med grannen Harajuku asiens trendnav – lever upp till sitt rykte som en ändlös karneval av enorma, outtröttligt blinkande neonskyltar, videobillboards som täcker hela väggar och glassiga gallerior i fler våningar än man trodde var möjligt. Men det kändes faktiskt helt okej att hålla shoppingnerven i schack och istället övertrassera kontot en sista gång på aussie-temade Outback Grill.

Ännu en gång stötte vi på Kacper bland cirka en miljon myllrande japaner. Och så blev jag erbjuden modelljobb av en fotograf i korsningen vid Shibuya Station (världens mest trafikerade i sitt slag – du har säkert sett den skymta förbi genom Scarlett Johanssons transparenta paraply i *Lost in Translation*). Det kan ju ha berott på att jag var den enda blonda, blåögda västerlänningen inom en mils radie.

Uppstigning 07.00 imorgon för morgondusch och sista frukostbuffén. Mitt liv kommer att vara en anledning att kliva upp på morgonen fattigare när jag kommer hem. Sedan skyttelbuss till Nanta 08.25 och flight 10.50.



2005 -09- 21

16.00, NÅGONSTANS ÖVER ÖSTRA RYSSLAND:

I gränslandet mellan dag och natt tiotusen meter upp i luften, strax under himlavalvets välvda tak. Klockan är fyra på dagen i Tokyo, nio på morgonen i Stockholm, någonstans däremellan lokal tid och vi landar i London om sju timmar. Planet är ett svävande svart hål. Då och då skär en strimma av bländvitt dagsljus in genom en glipa i något fönster och lyser upp den dunkla gången.

Mats köpte en ascool *Ghost in the Shell*-box på flygplatsen. Hade jag haft några som helst pengar kvar hade jag sluppit bli avis. Men en vecka i Tokyo sätter sina spår i kropp, själ och plånbok. (Eller, för att citera en cynisk svensk seriefabelfigur: "Tokyo är ju nice, men efter en vecka får man ju spelet på alla pipiga röster och gulliga figurer överallt".) Själv har jag packat upp och smekt min vita PSP och vinröda/guldkromade Game Boy Micro. Den förra är bländande elegant (dukade upp den bredvid min fingeravtrycksbesudlade svarta version – det är nog sista gången jag tar fram den ur sitt fodral), den senare ett nästan vulgärt stycke metallicglansig nördporr. Jag älskar dem båda som om de vore mina söner. GBM-förpackningen, som går i samma retroglammiga Famicomfärgskala som själva enheten, förvandlas till ett litet tittskåp med en bosscen ur *Super Mario Bros* när man tar av locket. På både maskin, omslagsbox och *SMB Famicom Mini*-omslag (nämnde jag att det följer samma tema?) återfinns dessutom den Happy! Mario 20th-stämpel som högtidlighåller NES-debutens tjugoårsjubileum.

Helt okej flygresa, filmer man kan stå ut med när man inte orkar läsa eller spela. Eftersom jag har samma relation till Paris Hilton som Benedictus XVI har till Lucifer känns det skönt att se henne få sin skelögda skalle spetsad på en vässad påle ur alla tänkbara vinklar i lagom obehagliga *House of Wax*. Och, haha, jag gillar att Samuel L Jackson har en HBT-tygbadge i *The Negotiator*. Och ändå var det Kevin Spacey som blev homostämplad!

9.15, LUFTRUMMET STRAX UTANFÖR STOCKHOLM,

Det är lätt att glömma hur majestätiskt det är att flyga när man sitter i en stympad fåtölj och stirrar in i en mini-lcd-skärm elva timmar i sträck. Flygplanskroppar borde byggas i plexiglas istället för stål.

Vi seglar fram över ett hav av bomull som doppats i persikosirap. Skymningssolen hänger som en brandgul lykta vid horisonten och sticker det multikolorerade molntäcket i brand. Plötsligt dyker planet, och vingen på min sida omslingras av gredelina moln. Stockholm avtecknar sig som vaga ljussilhuetter nere i det dova mörkret under himlens vindsvåning. Den stadigt sjunkande solen speglar sig i vattendragen vid horisonten. Arlanda ser plötsligt ut som Akihabara medan det växer sig större och större i det äggformade flygplansfönstret. Nedstigningen känns som att sänkas ner i ett svart hål med några enstaka stjärnor utströdda längs vägen. Plötsligt är allt bara svart. Belysningen i kabinen släcks ner och Stockholm växer fram ur skuggorna under vingen. Hösten har sankt sitt nattsvarta mörker över staden medan vi varit borta. Jag hinner drömma mig bort till de heta kvällsbrisarna i Makuhari, solskenet i Shinjuku och högsommartrycket i Harajuku innan landningsstället slår i asfalten med en våldsam stöt som slår hål på mina flashbackfantasier och introducerar mig till den gråa verkligheten igen. ■

EA SPORTS

XBOX

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP QUALIFIER 2005

PRESENTED BY EA SPORTS AND XBOX

FIFA INTERACTIVE WORLD CUP

Är du bäst i världen på FIFA 06 på Xbox?

Bli först i Sverige - sta Xbox 360 på plats!

- Ställ upp i FIFA Interactive World Cup 2005

För andra året i rad arrangeras nu FIFA Interactive World Cup, ett samarbete mellan FIFA, Xbox och EA. Spelare av FIFA 06 på Xbox runtom i världen utmanar varandra med målet att bli utsedd till "FIFA Interactive World Player 2005".

Ta chansen att delta i den svenska kvaltävlingen i anslutning till Digital World Expo i Sollentuna den 19 november. Kanske är det du som blir svensk mästare och kvalificerar dig för den stora regionsfinalen i Paris i december, och slutfinalen i London. Fina priser från EA och Xbox finns också att vinna. Upplev FIFA Interactive World Cup på plats i Sollentuna - anmäl dig nu (först till kvarn).

REGISTRERA DIG PÅ:

WWW.EASPORTS.SE/FIWC

utning till:

Mediapartners:

SUPER PLAY gadgets

ElectronicArts Inc. ElectronicArts, EA, EASPORTS and the EASPORTS logo are trademarks or registered trademarks of ElectronicArts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Discshop Outlet!

PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC • PC

2 för 99:- eller 69:-/st

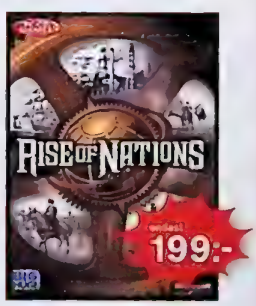
Alexander
Delta Force 2
Dungeon Siege/MotoCross Madness
Enclave
Lemony Snickets - Series of Unfortunate Events
Links 2003/MotoCross Madness 2
Elderscrolls III - Morrowind
Sim City 3000
Soldier Of Fortune
Unreal II - The Awakening
Uru - Ages Beyond Myst

Fler titlar som ingår i kampanjen hittar du på discshop.se

2 för 199:- eller 119:-/st

Chronicles of Riddick
Civilization III Gold
Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude
Rollercoaster Tycoon 2
Spiderman 2
Splinter Cell - Pandora Tomorrow
True Crime - Streets Of L.A.
D-Day
Deer Hunter - Trophy Collection
Gothic 2
Texas Hold'em Poker

Fler titlar som ingår i kampanjen hittar du på discshop.se



NINTENDO GAMECUBE. NINTENDO GAMECUBE. NINTENDO GAMECUBE. NINTENDO GAMECUBE. NINTENDO GAMECUBE.

WWE Raw Wrestlemania X8	99:-
Tony Hawks Pro Skater 3	99:-
Minority Report	99:-
FIFA 2004	99:-
Resident Evil - Code Veronica X	299:-
Resident Evil 2	299:-
Resident Evil 3	299:-
Pokemon Colosseum	299:-
Harvest Moon 2 - A Wonderful Life	299:-
Phantasy Star Online III - C.A.R.D. Revolution	299:-
Metal Gear Solid - Twin Snakes	299:-
Ghost Recon 2	299:-

Resarvation mot slutförsäljning.

Över 300 spel till Outlet-pris finns på Discshop.se

PlayStation.2

True Crime Streets of L.A. Platinum	149:-
Legacy of Kain - Defiance	149:-
Pro Evolution Soccer 3 Platinum	149:-
Wipeout Fusion	149:-
X-Files - Resist Or Serve	149:-
Hugo Bukkazoom!	149:-
Cold Winter	199:-
FlatOut	199:-
Forbidden Siren	199:-
Ghost Recon 2	199:-
Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude	199:-
Max Payne 2 - Fall of Max Payne	199:-
Splinter Cell - Pandora Tomorrow Platinum	199:-
UFC - Sudden impact	199:-
Winnie the Pooh - Rumbly Tumbly	199:-
Brothers in Arms - Road to Hill 30	299:-
Prince of Persia - Warrior within	299:-
Silent Hill 4 - The Room	299:-
SEGA Superstars (Inkl. eyetoy kamera)	299:-
Metal Gear Solid 3 - Snake Eater	299:-
Singstar - Party ps2 (inkl. mikrofoner)	299:-

XBOX

Dukes of Hazzard - Return of General Lee	149:-
Midway Arcade Treasures 2	149:-
Backyard Wrestling 2w	149:-
Obscure	149:-
Halo Xbox classics	199:-
Tony Hawk Underground Xbox Classics	199:-
Crash Bandicoot - Twinsanity	199:-
Ghost Recon 2	199:-
Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude	199:-
Mortal Kombat - Deception	199:-
Splinter Cell - Pandora Tomorrow	199:-
True Crime Streets of L.A.	199:-
Brothers in Arms - Road to Hill 30	299:-
Burnout 3 - Takedown	249:-
Fifa 2005	299:-
Harry Potter och fången från Azkaban	249:-
Need For Speed Underground 2	249:-
Prince of Persia - Warrior within	249:-
Pro Evolution Soccer 4	299:-
Tiger Woods - PGA Tour 2005	299:-

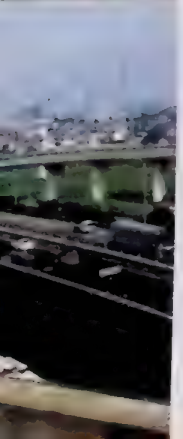
Reservation mot slutförsäljning.

Årets bästa shoppingsajt!

discshop.se

Störst på DVD! Beställ före 16.00 levere

東京ゲームショー



KAP I JAPAN!!

Vi befinner oss i Japan, tv-spelens och de dubbla utropstecknens förlovade land. Häng med på vår fyndjakt bland drivor av begagnade spel och konsoler. TEXT+FOTO_THOMAS SUNHEDE

NÅGRA KAP I URVAL
Kolla vad vi hittade! Allt är förstås japanska utgåvor och därför NTSC. Priserna är cirkapriser från olika japanska butiker. Spelen är kompletta och i fint skick.

KONSOLER
NEC PCFX
¥4 200 (300 kr)
NECs sista konsol komplett i nyskick.
SEGA DREAMCAST
¥4 900 (350 kr)
Rosa Hello Kitty-version, komplett men med lite skadad box.
SNK NEO GEO AES
¥6 000 (420 kr)
Med sladdar, handkontroll och fyra kompletta spel.
SNK NEO GEO CD
¥500 (35 kr)
Endast fungerande konsol

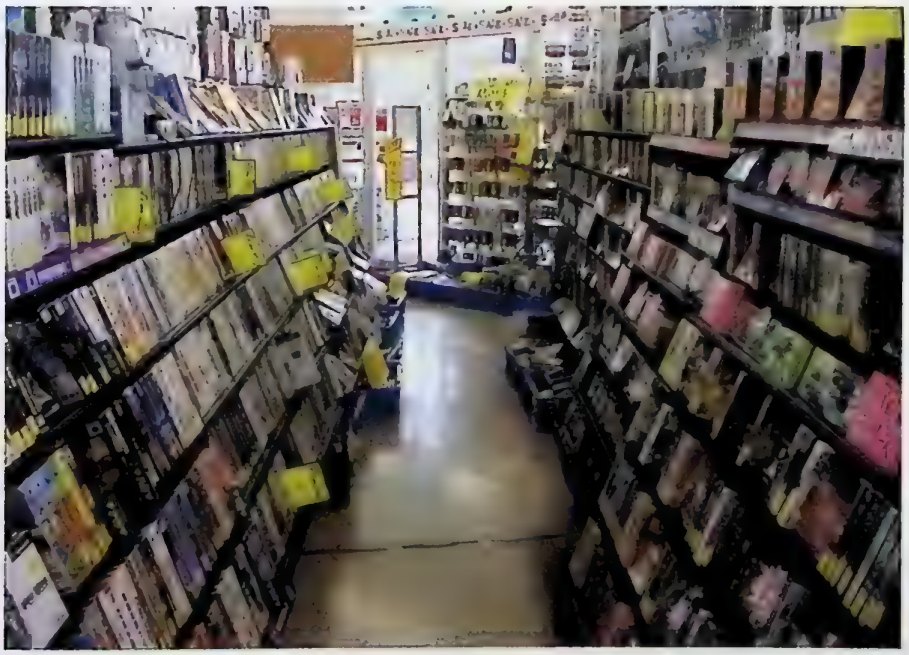
Japan är känt som ett av världens dyraste länder. Riktigt så illa är det inte för oss svenskar, då vårt land ofta är det dyrare av de två. Så det är bara att undvika den dyra frukten, trycka i sig ett McDonald's-meal (som här kostar halva priset) och bege sig till elektronikbutikerna. Få japaner är intresserade av gammal elektronik, då de helst köper allting nytt. En bil anses gammal då den är mer än 8-9 år och körs då ofta till skroten. Här gör smarta engelsmän och australiensare fynd genom att köpa högerstyrda bilar till vrakpriser. Elgitarrer, cd-spelare, kameror med mera kostar ofta bara bråkdelen av nypriset även om de är lika bra som nya. Japanerna får till skillnad från oss betala för allt skräp de slänger på soptippen och följaktligen verkar det som om många ger bort sakerna gratis till second hand-affärer för att slippa avgifterna. I alla fall verkar det så då man ofta hittar konsoler som går för några tior eller spel som kostar under en krona.

I elektroniska kretsar (hi hi) är antagligen stadsdelen Akihabara i Tokyo, även kallat "Electric City" mest känd som fyndstallet nummer ett. Här finns det mesta, bland annat retrospelbutiken Super Potato. En snabb titt på deras hemsida och vi hittar till exempel en japansk Sega Saturn med sladdar och handkontroll men utan

förpackningsbox och manual för 2 800 yen (cirka 200 kronor). Visst låter det billigt, men klarar du av att hålla köptarmens sug i styr hittar du snart en likadan för uppemot en tredjedel av det priset, om inte billigare. Så det är inte här du gör de verkliga fynden, då de känner till de flesta japanska spels värde och vet att folk mer än gärna betalar det. Utländska spel har de tyvärr ingen som helst koll på, så det kan vara svårt att sälja något till dem, även om det är riktigt sällsynt och värdefullt.

VAR GÖR MAN DÅ FYNDEN?

Det är utanför stadens kärna eller på landsbygden du hittar de riktiga fynden. En bit från centrum i nästan varje stad finns det butiker vid namn Geo, Hard Off/Book Off och Good Will. Dessa butiker har som oftast äldre spel och konsoler och säljer dem ofta till rena vrakpriser. Dock kan det ibland vara svårt att hitta just det spel man är ute efter, men är det någonstans man kan hitta ett substitut så är det i de här butikerna. Varför inte köpa en helt annan konsol för småpengar om mjukvara till den du äger inte finns? Priserna mellan butikerna skiljer sig extremt mycket åt, även inom de gemensamma kedjorna, då de verkar ha helt individuella prissättningar. Det lönar sig därför att bara titta och inte köpa på sig för mycket första gången. Väldigt ofta hittar man samma spel i lika bra skick fem till tio gånger billigare om man bara tar sig tid att leta lite. Hard Off har specialiserat sig på att sälja begagnad hårdvara och här kan du göra riktiga fynd. En stor del av sortimentet säljs som junk (skrot) och utan någon som helst funktionsgaranti. Men när en Sega Saturn eller PC Engine kostar sju kronor styck får du ju råd att köpa två eller tre stycken. Även om de kan vara lite repiga eller smutsiga fungerar de i stort sett alltid.



Minst tre generationers Nintendospel.

Sugen på 3DOs floppkonsol för 35 kronor?

NÅGRA KAP I URVAL, FORTS

PIONEER LASERACTIVE
¥7 000 (500 kr)
Laserdiscspelare med sladdar, kontroll och inbyggd Mega Drive/Mega-CD.

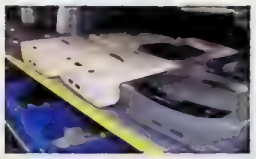
SEGA MEGA JET
¥5 000 (350 kr)
Mega Drive i bärbart format utan skärm, som fanns på Japan Airlines på 90-talet.

WONDERSWAN CRYSTAL
¥990 (70 kr)
Helt ny.

WONDERSWAN COLOR
¥1 300 (90 kr)
Final Fantasy Edition med spelet, helt ny.

SEGA SATURN
¥ 1 200 (85 kr)
Komplett.

SEGA SATURN
¥ 100 (7 kr)
Endast konsol, säljs som reservdelsmaskiner men brukar fungera.



Sega Saturn, 7 kronor stycket!

SPEL

ROCKMAN 7
(Super NES)
¥1 300 (90 kr)

FINAL FANTASY V
(Super NES)
¥700 (50 kr)

CHRONO TRIGGER
(Super NES)
¥480 (33 kr)

GOKUJYO PARODIUS DELUXE PACK
(Saturn)
¥100 (7 kr)

GUNBIRD
(Saturn)
¥1 000 (70 kr)

DONPACHI
(Saturn)
¥1 000 (70 kr)

RADIANT SILVERGUN
(Saturn)
¥5 000 (350 kr)

SAMURAI SPIRITS
(Neo Geo AES)
¥ 400 (28 kr)

Störst skylt vinner, eller får flest kunder i alla fall

東京ゲームショー

De finaste kapen är tryggt förvarade.

SPEL, FORTS
ART OF FIGHTING 2
(Neo Geo AES)
¥200 (14 kr)
PARODIUS
(Game Boy)
¥500 (35 kr)
PUYO PUYO
(Mega Drive)
¥200 (14 kr)
CAPCOM VS SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000
(Dreamcast)
¥350 (25 kr)

Sega Saturn-rea i Gifu betyder att majonteten av spelen kostar runt 10 kronor.

VALUTAKURS
SEK 1 = ¥14,66
¥100 = SEK 6,82
Det enklaste sättet att räkna är att 100 yen är cirka 7 kronor.

TILLBAKA I SVERIGE
Hur använder jag japanska spel i Sverige? Är de inte regionskodade, och hur gör jag med strömkabeln om jag köpt en konsol? När det gäller bärbara spel är de i stort sett aldrig regionskodade och eftersom de inte använder en tv-skärm blir det heller inget problem med PAL/NTSC, så i det fallet är det bara att frossa i spelutbudet. Enda problemet kan vara om du får en medföljande laddare eller strömkabel som inte funkar i Sverige. Lösningen är då att köpa en stepdownkonverterare som förvandlar vår 220/240-volts-ström till de 110/120 volt som alla japanska och amerikanska elektroniska apparater vill ha. De båda länderna har för övrigt samma vägguttag så en sådan passar för i stort sett allt från de två länderna. Angående stationära konsolers regionskodning finns det ett antal vägar runt problemet.

CHIPPNING
Att loda in ett chip i din konsol är ett av de vanligaste alternativen, med det kan du spela spel från alla regioner. I vissa fall behöver du bara ta bort en viss del av ett lock-outchip för att utländska spel ska funka. Playstation kräver ett chip medan till exempel NES bara kräver en spetsig tång och lite talang.

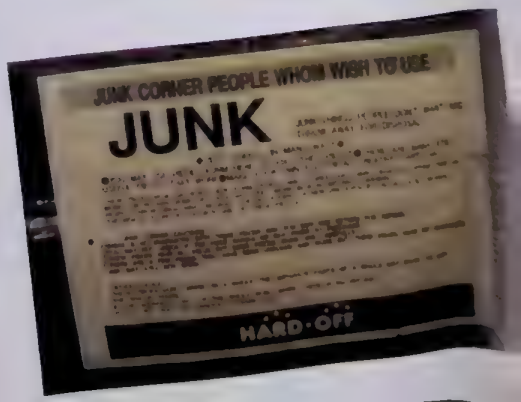
Ett annat exempel är den lilla staden Gifu mitt i Japan, den betraktas som extremt lantlig fast den är i storleksklass med Göteborg. Här finns förvisso bara en bra spelbutik med äldre spel (förutom de redan nämnda stora kedjorna) men den är så pass bra, billig och med ett så stort sortiment att det skulle ta minst en hel dag att gå igenom allt. Butiken heter Ojamakan, vilket lite hafsigt översatt blir "den påträngande butiken". Ute på "landsbygden" bor det färre människor och inte lika många är intresserade av retrospel vilket gör att allt blir billigare. Det mesta i Ojamakan är sjukt billigt med svenska mått. Eller vad sägs om ett fint komplett *Chrono Trigger* (Super NES) för 35 kronor, komplett Sega Saturn arkadsticka för sju kronor, ny Bandai Wonderswan Crystal för 70 kronor, nytt *Kururin Paradise* (Game Boy Advance) för 40 kronor och en SNK Neo Geo AES Konsol med arkadsticka (men dock utan kablage) för under 600 kronor? Att de sen också hade utförsäljning av Saturnspel i somras gjorde att allt bara blev ännu billigare.

Försök hitta en lika välfylld Saturn- och Dreamcast-hylla i Sverige!

I Japans fjärde största stad Nagoya som ligger några mil sydöst om Gifu ligger butikerna Dolphin, K-House och Mandarake som också är att rekommendera. De är något dyrare men har ett bra sortiment, speciellt om man är ute efter Neo Geo CD, AES och ovanligare spel till Saturn och Playstation. Och nöj dig inte med att bara fråga efter den där speciella multitappen eller spelet. För det mesta har butikerna så stort sortiment att de inte har koll på allt. Det lönar sig att leta själv, med andra ord.

Om allt är så billigt måste det väl vara i bedrövligt skick, eller? Icke, de spel man hittar är oftast i ofantligt fint skick om man jämför med Sverige, där en sällsynt, risig papplåda till ett gammalt NES-spel kan kosta flera hundra kronor om det vill sig illa. Har säljs det kompletta spelet billigt och kassetterna vräks bort till skampriser. Ett undantag är Famicomspel (japanska NES) som verkar vara samlarnas favorit, precis som i Sverige, och därför ligger ganska högt i pris. Alla spel är som regel inplastade, så det kan vara svårt att se skicket på innehållet innan man köper. Men är inte spelet i toppskick utan har en reva i manualen eller liknande står det oftast utanpå inplastningen. Spine cards (det kort som sitter på cd-spelens rygg för att göra dem bredare och på så sätt utöka exponeringsmöjligheterna) ingår också väldigt ofta och kan ibland gömma sig i manualen eller under plastfästet för cd-skivan. En lite tråkigare sak är att japaner och då oftast män gärna röker i sitt hem, och därför luktar en del spel inte alltför gott. Detta upptäcker man tyvärr inte förrän efter köpet. Annars verkar japanerna vara i det närmaste pedantiska när man ser skicket på spel som har 10–20 år på nacken.

Det svenska samlare är ute efter är många gånger 2D-shooters. Här kan det dock vara svårt att hitta något bra utanför



en välsorterad spelaffär. Oftast kostar de relativt mycket pengar och det mesta är utplockat sedan länge, vilket är synd. Men återigen, med svenska mått mätt kan det vara riktigt billigt ändå. Och letar man bara så hittar man fynd även där, vilket ni kan se i fyndlistan.

LÖNAR DET SIG DÅ?

I slutändan vill man även få hem allt man köpt, och då räcker kanske inte flygets vanliga regel med två väskor på max 20 kilo så långt. Det kan bli väldigt dyrt att ha för tunga väskor på flyget. Frakt på utlandspaket från Japan är inte speciellt dyrt om man väljer båt. 25 kilo kostar cirka 12 000 yen (cirka 850 kronor). Försäkring på paket är löjligt billig, att försäkra ett paket för till exempel 90 000 yen kostar bara runt 40 kronor. När du privatimporterar tv-spel utanför EU är tullens avgift max 3,5 procent men det tillkommer moms på 25 procent och postens eventuella administrativa avgift på 50–150 kronor. Det kan med andra ord bli dyrt, men kan normalt undvikas genom att man skickar som gåva. Gåvan får dock inte överskrida 500 kronor i värde.

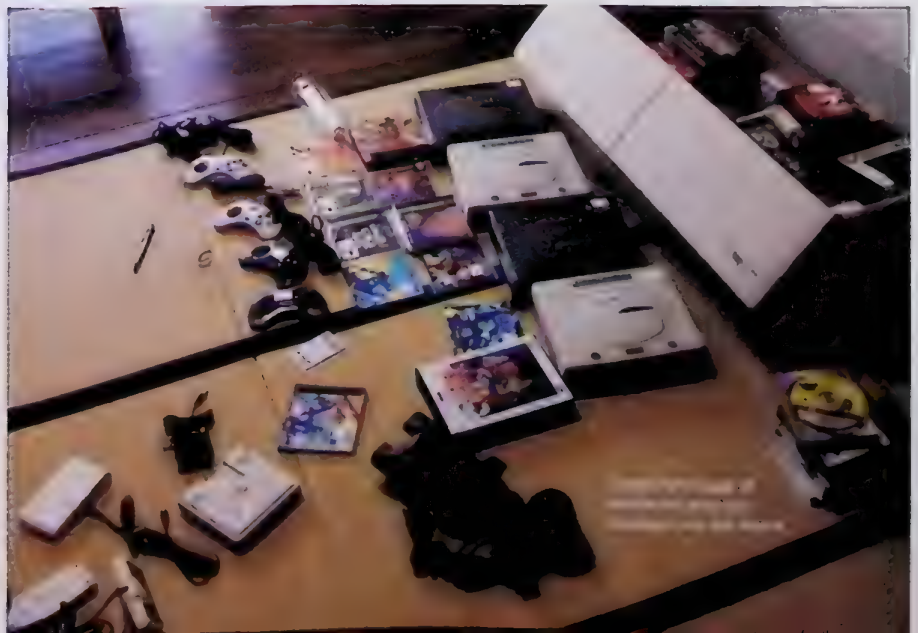
Att sen ta sig runt halva jordklotet är inte helt billigt. Idag kan man få en tur och retur-biljett för runt 6 000 kronor med lite tur (och retur?). Resor inom Japan är inte gratis de heller, men det kan du lösa med ett rail pass som gäller på de flesta tåg och bussar. Ett enveckaspass kostar cirka 2 000 kronor. Sen behövs pengar till mat, nöjen och framför allt inköp. Räkna inte med att kunna börja fynda förrän du spenderat minst 10 000 kronor. Japanerna är som oftast ordentligt usla på engelska, även den yngre generationen. Så bäst av allt är att ha lite språkkunskaper också. Och till sist, har du verkligen bestämt dig för att åka, så glöm inte att spana in allt annat Japan bjuder på, annars kommer du att gå miste om en hel del. Så bäst är att kombinera fyndandet med en språkresa eller en dos turism. ■

Elektronikbutikerna stänger väldigt sent i Japan.

Famicomspel är tyvärr jämförelsevis dyra.

東京ゲームショー

Ojamakan, butiken som praktiskt taget skänker bort spel.



TILLBAKA I SVERIGE, FORTS

SWAPPING
Funkar till exempel på Sega Saturn och går till så att du låter ett PAL-spel starta på din konsol och efter att den läst in regionskodningen "swappar" (byter) du snabbt till ditt utländska spel. Sensorn som känner av om cd-luckan är öppen måste kopplas bort (ett enkelt ingrepp) men detta alternativ är inte att rekommendera då det sliter hårt på lasern.

CARTRIDGE/BOOT DISC
Med hjälp av en boot disc till exempelvis Gamecube eller en kassett som gör din maskin regionsfri (funkar till Mega Drive med flera) får du maskinen att kringgå regionsproblemet. Det här är det billigaste sättet förutom swapping.

NTSC-KONSOL
Om du vill spela spelen som de är ämnade att de ska vara är oftast den enda lösningen att köpa en utländsk konsol. Du får då 60 hertz bildupplösning (det vill säga rätt hastighet i spelet) men tänk på att din tv måste klara av 60 hertz, vilket de flesta nyare tv-apparater gör. Vissa spel går bara att spela på detta sätt då grafiken ballar ur i 50-hertzläge.

LÄNKTIPS

HARD OFF
http://www.hardoff.co.jp
BOOK OFF
http://www.bookoff.co.jp
GEO AMUSEMENT DEVELOPER
http://www.geoep.com
GOOD WILL
http://www.ubook.co.jp
SUPER POTATO
http://www.superpotato.com
JAPAN RAIL PASS
http://www.japan[illegible]

MIKROMASKINER

Nygamla storverk i litet format. Vi tittar närmare på mini-retrotrenden.

TEXT_EDGE/ÖVERSÄTTNING OCH BEARBETNING_MATS NYLUND

Mortal Kombat i originalversion i en spelkatalog. En ny Atarikonsol i en onlinebutik. Spelare i en viss ålder börjar nervöst plocka med sin kalender för att kolla vilket år det är, men den här retroepidemin har egentligen inte särskilt mycket med spelare att göra. Det handlar om en målgrupp som oftast pysslar med annat, den berömda allmänheten, som har börjat ta till sig gamla spel inslagna i ett konsolkoncept som är så retro det någonsin kan bli. Plug and play är äntligen här.

Framgångssagan om billiga, omedelbart användbara retrospel började obemärkt med Toymax lansering av Activisions 10-in-1 i april 2001. Det var tio Atari 2600-spel inbyggda i en joypad som kunde kopplas direkt till tv:n och som bara kostade några hundringar. Det var inte den första nostalgiska spelleksaken (Toymax hade självt köpt licensen till gamla Nintendospel för att släppa en serie nyckelringar med spel 1999), och den kom efter Radicas nydanande sportbaserade plug and play-spel. Men det var en lysande idé – en joypad full av minnen som man kopplar direkt till tv:n.

Gömt som det var i det amerikanska Avon-stallet, tog det inte alltför lång tid innan Toymax svaldes med hull och hår av Jakks Pacific i oktober 2002. Denna leksaksjätte från Malibu grundades av två före detta THQ-chefer – men med siktet stadigt inställt på Toymax serie av Lazer Challenge-leksaker missade man till en början Activisionprylen, den halvfärdiga Atariuppföljaren och planerna på en Namcovariant.

Vi spolar framåt tre år, och upptäcker att den omdöpta Plug it in and Play TV Games har fått Jakks vinster att gå genom taket. Ledda av Namco och *Pac-Man* – men med över 20 olika spel, från *Spongebob Squarepants* till *World Poker Tour* – har tv-spelen dragit in över 66 miljoner dollar åt Jakks på ett enda år, och var ett tag den bäst säljande leksaken i USA. Efter att ha upptäckt den dragningskraft dessa spel utövar, och rättat till Toymax misstag att använda trista gröna joypads, exploaterar nu Jakks allmänhetens begär efter snabba och lätta tv-spelsklichéer: äta prickar, skjuta rymdskepp och studsa bollar.

Kostnaden är kung nu: 200-400 spänn styck känns billigt för ett tv-spel, och låter dessa säljas även i snabbköp och prylaffärer.

– Marknaden bestod till en början av människor i 30-, 40- eller till och med 50-årsåldern, säger Anson Sowby, marknadschef för tv-spelen hos Jakks. De växte upp med spel, men har ingen lust att kasta ut pengar på en Playstation. Våra starkaste säljkanaler är Wal-Mart i USA, Argos i Storbritannien – massmarknadskedjor, inte där hardcorespelarna hänger.

Han låter fortfarande lite chockad.

– När allt det här började 2003 kunde vi bokstavligt talat inte tillverka dem fort nog för att möta efterfrågan.

Sowbys förvåning är typisk för en marknad som inte verkar kunna fatta vilken tur den haft. De två Intellivisionspel som var den andra variant som släpptes strax efter Toymax första, verkar vara på god väg att sälja fler exemplar än de två miljoner Intellivisionmaskiner Mattel en gång

KLONKRIGEN

"NES-chippet" har frammanat hundratals så kallade Famiclones – billiga små konsoler, oftast från Asien, som liknar allt från Famicomkontroller till PSP, och är fyllda av Nintendospel. Vissa klarar också att köra originalkassetter. Det finns lagliga kloner – Color Dreams, som gav ur flera olicensierade titlar på 90-talet, har licensierat hela sin NEW-linje till Rumble Station, medan Gametechs Pocket Fami nyligen började säljas i Europa – men många innehåller en hel del Nintendopatent. Nintendos antipiratteam gör sitt bästa, och i april 2004 var det stolt över att tillsammans med FBI ha arresterat pirater som angavs ha distribuerat Power Player-maskiner som innehöll *Duck Hunt*, *Donkey Kong* och annat. Men det är så lätt att hitta ställen som säljer 100-i-1-spel med *Mario Bros* och *Balloon Kid* att det knappast lär gå att vinna det här kriget från Nintendos sida.

ATARI TV GAMES

Curt Vendel hävdar att Jakks vägrade tala med honom i flera år efter att han skapade det här skräpspelet, och det kan vi förstå. Den trogna återgivningen av Atari 2600:s hårdvara slutar redan på utsidan, med den återskapade spaken. Innanför skalet finns det så många fel att man tappar räkningen – pinnar som scrollar av skärmens topp och återkommer i botten i *Pong*; Warren Robinetts berömda meddelande i *Adventure* är ersatt med ordet "text"; det faktum att man har med spel som *Circus Atari* och *Breakout*, som inte funkar alls utan paddlar. Men i rättvisans namn är inte fellistan så episkt lång som många hävdar: titlar som *Centipede* och *Real Sports Volleyball* är helt okej förutom en och annan grafikbugg. Men Atari Paddle och Flashback 2 är inte lika fulla av träck som den här.

KONAMI TV ARCADE: ARCADE ADVANCED

Den må dela namnet och spelvalet med 2002 års utmärkta Game Boy Advance-samling, men där slutar likheterna. Utvecklaren Majesco har valt den lättaste utvägen: istället för att göra om spelen för att passa NES-chippet inuti Konami TV Arcade har man helt enkelt återanvänt gamla NES-versioner där det gick. Därför är *Yie Ar Kung Fu* och *Gyruss* (med "förbättrad" grafik) osannolikt fula, och *Rush'n Attack* är en särskilt elak påminnelse om att Konamis klena hemkonverteringar av arkadspel var ett steg bakåt snarare än någon utveckling. *Frogger* och *Time Pilot* – som aldrig släpptes på NES – har skrivits om för den här konsolen, och funkar helt okej, förutom att *Froggers* glada melodier kastats och ersatts av något man omedelbart glömmer.

sålde. Atari har närmare en miljon förbeställda Flashback 2, uppföljaren till den återuppväckta serie som drog företaget tillbaka till hårdvarumarknaden igen, nio år efter att den sista Jaguaren trillat av det löpande bandet. Under tiden köper 70 000 kunder Commodore 64 Direct-to-TV första dagen den finns i butik.

Om man är en modern spelstudio som spenderar miljoner på utvecklingen av nextgenspel kan det inte vara roligt att se hur dagens mäktiga jättevarumärken blir lämnade på efterkälken av *Pong*. Om man inte är Hotgens chef Fergus McGovern och tycker att det här är det bästa någonsin, medan man återuppväcker klassiker som *Ms Pac-Man* och *Ghosts 'n Goblins* för Jakks räkning.

– Det har varit ett sant nöje, säger McGovern. På grund av våra framgångar, och tack vare den snabba utvecklingen. Vi har fått möjligheten att gå från kontrakt till färdig produkt mycket snabbare än konsol- och pc-spel. Nu går vi från designmöte till att någon köper produkten i butik på sex-sju månader.

Hotgens verk, vilka innefattar bland annat det berömda *Ms Pac-Man*, är i regel svåra att hitta några fel på. Men många plug andplay-spel – särskilt Atari 2600-nostalgivågen – är trist ickeautentiska, när man väl fått upp förpackningen med hjälp av kofot och blåslampa. Billiga plug and play-spel innebär billiga komponenter, oftast från Taiwan. Tills helt nyligen var den billigaste lösningen ett enda chip som emulerade en klassisk Nintendos innanmäte (Western Design Center, vars kärnor användes i Winbond-chips som byggdes in i Jakks tidiga maskiner, är den legendariska ägaren till 6502-processorn som används i allt från BBC-maskiner till Super NES). Dessa chips är uppenbarligen kraftfulla och anpassningsbara nog att rita upp grafiken i till exempel *Pitfall* på en Atari 2600 (ljudet är en helt annan historia). Men om det går att göra det rätt med så tighta tidsbegränsningar är en annan fråga.

Vissa företag har haft tur. Sega självt gav Radica ett billigt 16-bitarschip som gladeligen kör Mega Drive-kod direkt från gamla kassetter. Commodore 64 DTV är som ni kanske känner till byggt kring ett chip som hobbyingenjören Jeri Ellsworth slängde ihop på sin fritid. Utan dessa lyxvaror måste man hålla sig till en silikonbit stor som en tumnagel, ett litet, litet rom för spelets programkod och programmerare som svettas som grisar för att försöka få *Phoenix* att se ut som det ska.

– Det var en stor utmaning, säger Ron Bagley på Radica, som chefade över utvecklingen av Arcade Legends Space Invaders. Jag hade hoppats att Taito skulle ha kvar originalkoden, eller att det skulle finnas ett tv-spelschip som kunde hantera arkadmaskiner. Vi fick snabbt reda på att ingetdera var fallet. Vi lyckades extrahera grafiken direkt från koden i vissa fall, som *Phoenix*, men att få det helt rätt krävde helt enkelt mängder av speltestande. Jag är mer nöjd med vissa av spelen än andra.

McGovern anser dock att det bara är ren lathet som ger oss kassa konverteringar, och satte 15 personer som inför det kommande Capcom TV Games fick söka igenom online-FAQ och liknande med lus- →

ARCADE LEGENDS TETRIS

Med fyra solida 16-bitarsversioner av *Tetris*, inklusive en mängd orkestrerad rysk folkmusik som att möter alla EU-krav, är Arcade Legends Tetris ändå inget vidare, på grund av en otroligt krokad kontrolldel. Iden är att man roterar en kub för att vända blocken, och drar den åt höger eller vänster för att flytta dem. Ser smart ut på papperet, men funkar inte alls i praktiken. Det här är nästan – men inte riktigt – lika meningslöst som Radicas *Tetris*-brädspel.

KONAMI TV ARCADE FROGGER

"Ja, till och med dina föräldrar kan spela!" förkunnar förpackningen, vilket får oss att plötsligt känna oss väldigt gamla. Men den verkliga depressionen kommer när vi provar och inser att det här bara är Arcade Advance med alla spel utom *Frogger* borttagna. Men märkligt nog kostar den ändå lika mycket. Mystiskt.

ARCADE LEGENDS SPACE INVADERS

Den här maskinen både ser ut och känns helt suverän. Lägg den på ett bord så får den gigantiska klickande spaken och de rejäla knapparna dig att känna arkadkänslan direkt, även om de har väldigt lite gemensamt med originallayouten på *Space Invaders*-maskinerna. Därför är det märkligt att den titel som står på spaken är den sämsta av de fem som följer med. De klumpigt ritade fienderna lär inte väcka några nostalgiska känslor. De andra spelen är lite bättre, men här är problemet kvaliteten på originalspelen. *Lunar Rescue* är skojigt (om än långsamt), men inte kul alls, *Colony 7* är inget särskilt; *Qix* är bara trist. Tack och lov för *Phoenix*, som är en trogen återgivning av originalet, inklusive ljudet som mest påminner om ett billarm på full volym. Dessutom kan spelet fortfarande få den hårdaste på knä.

ATARI FLASHBACK

Producenten Vendel ville ha sex månader för att göra Atari VCS rättvisa. Atari gav honom tio veckor. Slarvig programmering har ingen större effekt på några av spelen här (*Canyon Bomber* var till exempel nätt och jämnt ett spel till att börja med). Men för de flesta av Flashbacks trettio 2600- och 7800-titlar har konverteringsprocessen förvandlat klassikerna till skräp. Dålig kollisionsdetektering förstör *Food Fight*; *Asteroids* har inte längre sin sköna tröghet; Doug Neubauers underbara *Solaris*, som fortfarande är bra i original, är obekvämt statiskt och obehagligt tyst. Till och med menyn där man väljer spel är lite halvhjärtat programmerad. Några titlar har fortfarande svaga livstecken. *Adventure* orkar inte med diagonala rörelser, men kan fortfarande skrämma skiten ur dig med de dödliga ankorna (ursäkta, drakarna) och de omgjorda Atari 7800-kontrollerna är bekväma och funkar utmärkt, även om det är ett märkligt val eftersom ingen gillade 7800 när den kom.

ACTIVISION TV GAMES

Det här är den plug and play-maskin som började det hela, men i ny snitsig kostym med en riktigt snygg joystick (som påminner ganska kraftigt om den legendariska TAC-2), även om det fortfarande står "Toymax Presents" när man startar spelet. De tio primitiva valen från Atari 2600:s digra spelhistoria är inte lika kul som *Pac-Man* eller *Galaga*, men de här är beundransvärda konverteringar för den nostalgiske: spindelkrossarklassikern *Crackpots* är beroendeframkallande, och *Pitfall* har fortfarande sin charm och osannolika svårighetsgrad. Men antingen har det grafikbuggar eller så är lianerna lite nötta i kanten med flit för att simulera spelets ålder.

ARCADE LEGENDS SEGA MEGA DRIVE VOLUME 1

Hela Sega Arcade Legends-linjen har ett spe... byggt chip från Sega självt, vilket kan köra ga... programkod rakt av. Grafiken och spelkänslan ... helt klockrena, men ljudet är lite tveksamt, även ... det ibland bidrar till en ökad nostalgikänsla. Joypaden (som är så liten tack vare att batterierna ligger i en separat låda) funkar bra, men känns ... tiskt ännu billigare och klumpigare än de som ... de med Mega Drive från början. När det gäller ... spelen behöver vi nog inte berätta hur kul *Sonic* är, medan *Golden Axe* och *Altered Beast* – de andra två stora spelen här – fortfarande har sin ... gamla repetitiva charm. Resten är utfyllnad, ... i vad som fanns kvar av chippets 32K stora ... Men man messar ändå inte med *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*.

kam för att hitta saker de kunde tänkas ha missat. Curt Vendel, en producent som fick ta över en slarvigt konverterad variant av Ataris Flashback, krävde att få göra saker på sitt eget sätt inför uppföljaren – vilket innebar att designa om Atari 2600 i form av ett enda chip, bygga nya VCS-kompatibla joysticks och att ringa upp förvånade gamla programmerare för att be dem programmera nya spel i smått antik 6507-maskinkod. Dyrt, men jämfört med de resurser, tid och pengar som läggs på ett projekt som *Driver 4* syns det inte ens i Ataris årsredovisning.

Samlare och retrospelare må skrika högt när de ser slarvig programmering, och folk som Vendel må ta steg i rätt riktning, men kvalitén på de här konverteringarna är i stort sett helt oviktig. Jakks och Intellivision har tjänat sina pengar genom att inse att autenticiteten är värd att tumma lite på för att göra spelet mer lättillgängligt, mer tilltalande och framför allt billigare. Spelutgivarna sålde samlingar, klassiker och skatter till den lilla minoritet som redan spelade spel, medan leksaksföretagen sålde dem till den stora massan genom att stoppa en nydesignad Ataripad bakom plast och lova dig din barndoms spel utan större ansträngning än att stoppa in en sladd i tv:n.

Faktum är att när man ser *Sensible Soccer*-loggor över en stor låda, listigt sålda (och slutsålda) med gratis matchande t-shirts, är det lätt att tro att rättighetsinnehavarna suttit och väntat på ett sådant här tillfälle att exploatera sovande varumärken. Sanningen är att Codemasters hade alla sina Sensible-prylar "någonstans i David Darlings vindsförråd", enligt Radicas Rob Goodchild. Historien var densamma överallt.

– Ta Activision till exempel, säger Keith Robinson, chef på Intellivision Productions och konsult inom plug and play-spel. De har funnits sedan 1981, men har gått i konkurs en gång och flyttat sitt högkvarter tvärs över USA. De hade ingen aning om att de ens gjort några Intellivisionspel. Jag var tvungen att skicka över några kopior av deras egna spel bara för att övertyga dem om att det var sant. Några företag sade att det skulle kosta 10 000 dollar bara att betala de advokater som skulle leta fram originalkontrakten, som bara finns på papper, oftast begravda i ett lager någonstans. Vi har originaltexten från Jeanne d'Arcs rättegång, men har vi ett 20 år gammalt kontrakt? Löjligt.

Kläm in *Circus Atari* i en trogen kopia av en Ataripaddel, och plånböcker börjar omedelbart öppna sig – gamla spelare, samlare, folk som inte har tryckt på start på åratal. Men retrospelens framgång sträcker sig, som Eric Levin på Techno Source (som distribuerar Intellivision) säger "mycket längre än bara retro". Och detta tack vare dem som inte saknar arkadspelens guldålder, utan rent av missade den helt.

Om man är för ung för komplicerade konsolspel, är inte spel som *Kaboom* retro – det är nytt, enkelt, vansinnigt och kul. I USA i synnerhet hittar plug and play-spelen vägen till små barnahänder via sentimentala föräldrar (samma föräldrar som köpte He-Man och My Little Pony till sina förvirrade stackars barn), och via gåvor till barn från föräldrar som föredrar ett tvåhundrakronorsspel de fattar framför ett 2 000-kronors som de inte känner igen.

– Det verkar som om föräldrarna känner igen namnet Intellivision och köper spelen till sina barn, säger Robinson. Vi har fått

MORTAL KOMBAT TV GAMES

Tack till Jakks för att de återskapat originallayouten från *Mortal Kombat* i arkadhallen – även utan joystick och jätteknappar gör det här arkadkontrollen från Midways icke politiskt korrekta spel till en perfekt kandidat för ett handhållet spel. Konverteringen är bra den också, men lite pauser under endurance-matcher och bakgrundsgrafik som ibland saknar bitar vittnar om att det här pressar det billiga grafikchipet till max. Det här är ett imponerande försök att klämma in tiotusentals kronors arkadspel i en liten låda för ett par hundra. Har man två kan man koppla ihop dem och spela mot kompisen!

ARCADE LEGENDS STREET FIGHTER 2

Capcom har alltid trott – och det med rätta – att konverteringar av deras arkadspel går att sälja till vilket pris som helst, och använde med glädje massor av minne utan att oroa sig för den enorma prislapp som satt på de färdiga kassettema. Det förklarar den anorektiska tvåspelsvarianten av *Street Fighter II Champion Edition* och *Ghouls'n Ghosts* – det var allt Radica kunde pressa in utan att höja priset ytterligare! De små pyttekontrollema är obekväma, men användbara, även om vi inte kan förklara varför man sparade plast här. Hur som helst är det här en oemotståndlig maskin.

ARCADE LEGENDS SENSIBLE SOCCER PLUS

Purister må hävda att Sensible Softwares konstverk är bäst på den plattform de designades för, men de här Mega Drive-konverteringarna – återigen felfria på Segas specialchip – behåller den där Amiga-magin. Målen och spelet är lika skönt som någonsin (de två kontrollerna i lådan hjälpte oss att glömma *Fifa* en stund). *Cannon Fodder* klär av rts-genren tills det bara är skelettet kvar och *Mega-lo-manias* underbara gudsspelande förtjänar bättre än en klisterlapp med "bonusspel" på lådan. Den här Arcade Legends-utgåvan var något av ett personligt uppdrag för Radicas Rob Goodchild, som sjöng spelens lov inför skeptiska amerikanska chefer. När vi frågar om han planerar några andra 90-talspärlor svarar han bara "Ja".

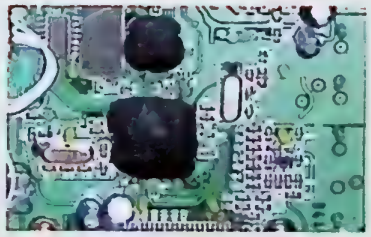
NAMCO TV GAMES

Vi måste ge Jakks lite credit här: designen på TV Games är verkligen suverän, och får både gamla och unga spelare att titta till lite extra. Spelen är inte perfekta – *Pac-Man*-fans kommer inte att ha någon nytta av de invanda labyrintmönstren – men utvecklaren Hotgen har gjort ett hyfsat jobb, med en fart och känsla som är trogen originalspelen. Ljudet är dock helt kasst, *Bosconians* "Alarm! Alarm!" och mullrande explosioner har gått förlorade för alltid, och visslingen från en fallande *Galaxian* låter lite som en xylofon. Problemet är joysticken. Klickandet känns rätt – om man har klagat på att *Dig Dug* känns fel med en modern kontroll bör man prova det här och sedan be om ursäkt. Spaken har bara fyra riktningar, så glöm diagonala rörelser i till exempel *Bosconian* (som hade det i original). Oförlåtligt. Den här enheten finns också i en fickversion, som fortfarande kräver en tv, men går att stoppa i fickan.

INTELLIVISION 25

Den är obehaglig att ta i, och anskrämligt ful, så Intellivision 25 får inga poäng för design (den billigare tiospelsversionen är lite snyggare). Slå på den och förbättringen uteblir totalt. Om man gillar Mattels originalkonsol kommer man att få slut på papper och pennor om man försöker skriva ner alla fel i grafik, ljud och spelkänsla som totalt förstör varje nöje med att spela klassiska titlar som *Astro Smash* och *Space Armada*. Activisions egen hemsida har ett citat från en recension där man varnar nostalgiker för att köpa den här prylen. Utan originalets 16-riktningars kontrollplatta är det många spel som inte funkar, och utan siffrorna och överläggen är nöjet borta. Det är definitivt ett NES-chip i denna, och mjukvaran lär funka perfekt på NES-emulatorer. George Plimpton roterar i sin grav.

HACKA INTE PÅ MIG



Hackervärlden har svärmat som gräshoppor över de här små underverken, och deras kompakta små chips, med lödkolvar och små knep för att skapa nya varianter. Den kände hackern Ben Heckendorn kopplade in en lcd-skärm och kassettport till Radicas *Sonic*-spel och fick en bärbar Mega Drive. C64 DTV har också dragit till sig nya tillbehör som tangentbord, diskettstationer och nätaggregat. Tillverkarna har dock tagit till sig dessa hackers, och rentav börjat inkludera möjligheter att konvertera hårdvaran redan från början. Flashback 2 är till exempel helt kompatibel med gamla Atarispel och har allt som behövs för att löda dit en kassettport. Man ville dock inte inkludera en sådan från början av rädsla för att få en massa supportsamtal om gamla kassetter.

mängder av brev från föräldrar – de har en stadsjeep med en liten tv i baksätet, som de kopplar sin Intellivision 25 till och låter sina femåringar spela hela resan. Det hjälper också till att föräldrarna vet att Intellivision står för roliga arkadspel. De behöver inte oroa sig för våld eller sex.

Robinson, liksom många av hans kollegor, tror att Intellivision, Atari 2600 och *Ms Pac-Man* har återvänt från de döda för att rädda spelbranschen från sig själv – med hellyllespel som folk känner igen, precis i lagom tid för att fånga upp Hillary Clinton och andra föräldrar som fortfarande är chockade över *Hot Coffee* (en mod till *Grand Theft Auto* med tämligen tama sexscener). De kanske har rätt – Namco TV Games slog säljrekord på den mest amerikanska av alla tv-kanaler, QVC (Tv-shop, ungefär. Översättarens anmärkning). Men det är ett roande tecken på hur långt vi kommit att *Mortal Kombat* inte längre leder till några censurkrav.

En intressant trend är det faktum att suget efter små spel med stora pixlar – och tron att spelindustrin flytt till 3D-landet – skapade en stor och outnyttjad marknad för 2D-spel, vilket har medfört en markнad för fejk-retrospel. Som en Colecomärkt pryl med vilka spel som helst, snarare än några riktiga retrospel. Och spel i Intellivisionstilen, med små barnhänder som målgrupp, de som inte når runt en Xboxkontroll (och stora händer trötta på 50-timmars rollspelsmaraton).

Men "riktig" retro kämpar vidare. Även om Jakks nyligen blev lite besvikna över att hardcorespel som Electronic Art:s sportspel och *Mortal Kombat* inte sålde så bra, vet tillverkarna att den nostalgiska kittlingen kräver ett konstant kliande. Radica, Commodore och Jakks förebereder redan nya eller förbättrade plug and playspel som kommer att räcka genom hela 2006. Känner du pirret i magen när du hör att Jakks arbetar på en version av Ataris arkadspel *Star Wars* från 1983? Det är precis den känslan som kommer att föra den här industrin framåt, även när alla har en hög retrospel hemma som når från golv till tak.

Leksaksföretagen är en smula tveksamma till att dela den här marknaden med spelutgivare och mediaföretag som också vill fylla en lite större del av retromarknaden själva.

– Spelmarknaden har alltid handlat om att tillfredsställa hardcoresegmentet, säger Bagley. Nu börjar de leta efter en vidare publik, och har insett att på kort sikt funkar klassiska spel på den mer avslappnade massan. Därför har man introducerat Revolution och Xbox Live Arcade. I det långa loppet tror jag att de kommer att återgå till spel som tilltalar allmänheten. Men just nu är klassiska spel bara ett medel för att nå ett mål för de stora spelutgivarna.

För andra är det en helt ny början. Den svällande marknaden för nostalgiska minnen har fått en icke namngiven spelutgivare att börja prata med Vendel om en verklig nylansering av en gammal konsol.

– Vi talar om att sälja systemet och spelen separat, säger han. Spelen som paket, på kassetter som använder moderna flashminnen.

Han avslöjar också att det är en ny Atariprodukt på gång som använder sig av samma idé.

Kommer Xbox 360 och Playstation 3 att tävla mot återuppväckta, 20 år gamla konsoler? Spelmarknaden verkar bli ännu mer intressant inom en nära framtid. ■

COMMODORE 64 DIRECT-TO-TV

Det här är det enda datorbaserade plug and play-spelet hittills och DTV har potential att göra succé här i Commodore 64:ans förlovade land. Skalet är en kopia av en Competition Pro-joystick (varför valde man inte klassikern TAC-2?) och vårt testexemplar hade trasiga kontakter, vilket nog är allt ta trogenheten mot originalet ett steg för långt. DTV:s enda verkliga problem är att man bara kan spela ensam. Epyxsuccéer samsas dock med Hewson-titlar, och allt är emulerat helt perfekt av Jen Ellsworths chip, skarpare än man minns det med hjälp av kompositkablar och aningen omprogrammerat bara där avsaknaden av tangentbord kräver det. Om man delar upp kostnaden får man varje spel för strax över en tia, samt lite upplåsbara påskägg, så det här är ett måste för alla som minns gamla tidningen Datormagazin med glädje.

ARCADE LEGENDS OUTRUN 2019

Outrun-licensen var kanske för dyr. Vi tror knappast att någon känner nostalgisk längtan efter *Outrun 2019*, som inte ens var någon hit när det kom 1993, med sämre grafik än det mesta och ett ännu sämre spel i grunden. Men den stora överraskningen är Radicas rattkontroll – greppa med en hand, styr med den andra – som funkar alldeles oklanderligt, särskilt om man är vänsterhänt. Tyvärr är det bara en gimmick, spelets styrsvar är ändå helt digitalt.

MS PAC-MAN TV GAMES

Det här är måstamas tv-spel, även om färgerna kanske sticker lite i ögonen. Formerna är dock betydligt bättre för handen än originalet. När det gäller spelen är de inte bara genuina guldkorn från förr – jag menar, vem vill ha *Galaxian* när man kan få *Galaga*? – utan även utrustade med så små och obetydliga fel att bara den som har en professur i *Pac-Man*-spökens ögonrörelser kommer att märka något. *Pole Position* är stjärnan: tillfredsställande smidigt, och ännu skönare när man märker att spaken faktiskt roterar för att tjänstgöra som ett slags ratt. Det är en genial idé, och faktiskt en ny vinkel på *Pole Position* om man bara har spelat med gamepad eller tangenter. Dessutom finns det en trådlös version som också inkluderar *Rally-X* och *Bosconian* (med åtta riktningar!).

ATARI PADDLE TV GAMES

Man kan köpa både en- och tvåspelarvarianter, och den ena handkontrollen är större än den andra i den sistnämnda, för att få rum med batterierna, så spelare två kontroll är den enda som är i originalstorlek. Den här samlingen med tretton 2600-spel ger dig ett slags elchock av nostalgi. Att hålla i en kopia av en Mega Drive-joypad är en sak, att känna den mjuka snurren av en helt utdöd kontrollmetod är en helt annan. Retroveteranerna på Digital Eclipse jobbar alltid skjortan av sig, vilket märks i de hjälpfunktioner som finns inbyggda i varje spel för att tolka de myriader av spelvananter som finns, och två utmärkta arkadportar (*Pong* och *Warlords*) har slängts med av bara farten. *Super Breakout* och *Circus Atari* är bäst; *Casino* och *Night Driver* sämst – och det är trist att man inte kan spela fyra i *Warlords*. Förutom det är det här den perfekta nostalgitrippen. Enda missen är att man inte kan snurra hjulet lika långt som på originalkontrollen.

ATARI FLASHBACK 2

Trots att man tvingats skynda sig för att bli klar (tydligen beroende på att marknaden krävde det) har Flashback 2 haft tid och pengar på sin sida, och tar därmed ledigt tillbaka den mark som förlorades med det första Flashback. Flashback 2 är trogen den där 70-talsvibben man får av Atari, och bara de orange plastknappar som ersatt originalets stålpinnar stör en aning. De två joysticks som medföljer ger en nästan perfekt CX40-känsla. Den aningen lösare känslan är närmast en förbättring, men håller man inte med kan man stoppa in sina originaljoysticks istället! Samlingen innehåller 40 titlar varav en hel del klassiker; förbättrade versioner av *Asteroids* och *Pong* är välkomna, tillsammans med Activisions stora duo: *River Raid* och *Pitfall*. Men de nyskapade uppföljarna och de hemgjorda moderna spelen har inte mycket här att göra, när vi kunde ha fått fler klassiker istället. I bästa fall är de kortvarig underhållning, i sämsta fall onödiga imitationsmoment.

ARCADE LEGENDS SEGA MEGA DRIVE VOLUME 2

Om man är en av dem som anser att äckligt snabba ramper i en kemisk fabrik och märkligt flipperkaos på Casino Night-banan gör *Sonic the Hedgehog 2* till det bästa spelet i serien, förutom kanske *Sonic and Knuckles*, har man antagligen redan det här spelet. *Columns* funkar även det bra fortfarande, men *Ecco* är inte lika kul nu när vi inte bryr oss om miljön längre. *The Ooze*, *Alex Kidd* och *Gain Ground* är alla rätt medelmåttiga, och på det hela taget är det här den svagare av Radicas *Sonic*-tvillingar, eftersom både *Sonic 2* och *Columns* lider av att inte ha någon andra handkontroll.

EA SPORTS TV GAMES

Ännu ett mästerverk från Digital Eclipse: det finns inget Mega Drive-chip i denna manick, men *Madden 95* och *NHL 95* är ändå helt pixelperfekta – även i detaljer som den märkligt meled:ida domarvisslan. Spelare ettas kontroll har en battenbubbla som gör det jobbigt att spela länge med den, men det här är det första tv-spelet med battenbackup, så man kan vila fingrama utan att man förlorar Superbowl. Underhållning när den är som bäst.

ARCADE LEGENDS MENACER

"Innehåller *Ready, Aim, Tomatoes!*" skriker omslaget, som om det fanns någon som väntat halva livet på att få kasta små, pixellerade tomater ännu en gång. Att den första Mega Drive Menacer var en komisk axelhållen jättekanon kunde inte kompensera för att spelen till den rent ut sagt var dötrista. De har inte blivit bättre, och har fortfarande kvar möjligheten att använda ett kikarsikte, trots att pistolen inte har något sådant! Även om pickan är tekniskt felfri, med bara något enstaka glapp när skärmen är för mörk, finns det bara ett enda spel här – *Pest Control* – som är värt mer än någon minut av din speltid.

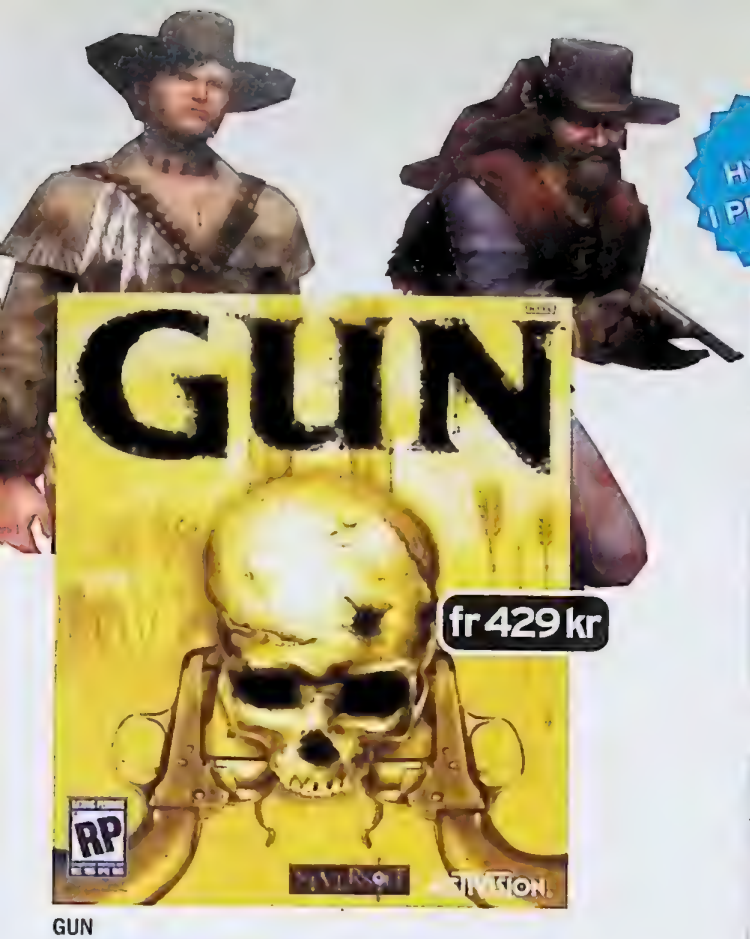
TILLBAKA TILL UNDERLANDET

Vi snackar lite retro revival med Jon Hare, Sensible Softwares guru och numera Creative Director på Tower Studios.

SP: Det är 1992 igen, Jon.
JH: Just nu har vi en enorm retrovåg. Den tog mig med överraskning, om jag ska vara ärlig.
SP: Gillar du det?
JH: Det är skönt – det är uppfriskande att ha de här gamla spelen på den nya marknaden. Särskilt eftersom det mest deprimerande med att utveckla spel är att de dör när formatet dör. Man kan inte hjälpa att man är lite avundsjuk på författare och musiker som får en stor hit och sedan kan pensionera sig.
SP: Vad tror du om den här återupplivningen?
JH: Det är ett symptom på att ingen har den stake som krävs för att skapa nya spel. Gamla licenser är säkra, man kan få siffror på dem. Idag är det ingen som vill ta en chans med något originellt. Det är bara "säkerheten främst" som gäller. Det är frustrerande att det finns så många oanvända områden vi inte kan utforska eftersom utgivarna är rädda för att handeln inte ska sälja dem. I slutändan är det återförsäljarnas konservativa inställning som är boven.
SP: Varför minns vi *Sensible Soccer* med sådan värme?
JH: Om man faktiskt spelar fotboll kan man i princip bara passa, springa eller skjuta. Det är allt. *Sensible Soccer* simulerar fotbollens psykologi – spelets hastighet gör att det är mer som fotbollens mentala aktivitet, till skillnad från *Pro Evo* och *Fifa*, som visar dig hur fotboll ser ut på tv. Att simulera den mentala miljön, snarare än den fysiska, är ett trick som många spel misslyckats med länge nu.
SP: Så är det dags för en ny version?
JH: *Sensible Soccer* är ett spel som kunde förbättras radikalt med modern teknologi. Det gäller även *Cannon Fodder* och *Mega-lo-mania*. Med lite tur bevisar Radicas pryl och mobilspelen att våra gamla prylar fortfarande är bra. Jag har alltid skapat nya produkter, men sånt finns det inget utrymme för på den moderna marknaden.
SP: Du kan nog vänta dig lite fler beundrarbrev som handlar om *Sensible Soccer* nu.
JH: Vi brukade få helt underbar post från fansen. En kille i Skottland skickade ett vykort med en skotsk fotbollsspelare och det enkla meddelandet: "*Sensible Soccer* – fucking amazing". Det var det bästa kortet någonsin.

VI HAR FLYTTAT!
Nu hittar du oss i nya fina lokaler på Sveavägen 39. Välkommen in!

HYLLAT I PRESSEN!
40/40 - Weekly Famitsu
91/100 - GameSpot.com
88/100 - IGN.com



GUN
PC, XBOX, PS2, GC 2005-11-11
360 2005-12-02

Nintendogs - Chihuahua & Friends
DS

Nintendogs - Dachshund & Friends
DS

Nintendogs - Labrador & Friends
DS

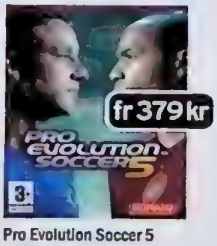
Nintendogs Pak - Blue DS + Labrador
DS

Nintendogs Pak - Pink DS + Dachshund
DS

Age of Empires 3
PC 2005-11-04

Battlefield 2 - Modern Combat
XBOX, PS2, PSP 2005-10-28

Football Manager 2006
PC 2005-11-04



Pro Evolution Soccer 5
PC, XBOX, PS2
PSP November 2005

Fire Emblem
- Path of Radiance
GC 2005-11-04

Advance Wars - Dual Strike
DS

XBOX 360

Den 2:a december släpps äntligen Xbox 360 i Sverige. Spelen är många och här följer tre av dem. Titta in på www.webhallen.com för att se ännu fler!

Call of Duty 2
360 2005-12-02

Ghost Recon 3
360 2005-12-02

King Kong
360 2005-12-02

08-673 60 01
T-bana Hötorget

www.webhallen.com
Sveavägen 39, 111 34 STOCKHOLM

WEBHALLEN.com
SPEL DVD DATA HEMELEKTRONIK

WHO'S THE BOSS?

De är fula, skitiga och elaka. Och de gör allt för att stoppa dig. Ändå finns det ingen spelingrediens som är så älskad som bossarna. Super PLAY listar tio skäl. TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM

1. HYDRA
GOD OF WAR (2005)

Folk är så bekväma nu för tiden, gnäller över blaskiga drinkar ombord på Finlandsfärjorna och så. Annat var det på antikens tid: då innebar jobbig sjögång att en stor jäkla sjöorm åt upp hela besättningen. De otaliga strider mot hydrahuvudena ombord den regnpiskade inledningsnivån i Sonys mytologislasher är ju tuffa, men det är den sista hydran som är den mest minnesvärda. Den är inte bara så jäkla fet att man måste klättra högst upp i masten för att kunna puckla på den, dess stridsvrål är dessutom så kraftigt att det blåser bort dig om du inte grabbar tag för glatta livet. Avslutningsscenen är ett fyrverkeri av kroppsvätskor och spetsade jättereptilskallar, precis som det anstår årets splattrigaste spel.

2. PSYCHO MANTIS
METAL GEAR SOLID (1998)

2000-talet har handlat mycket om diskussionen kring panoptikon, fenomenet som Michel Foucault skrev om i *Övervakning och straff*: hur vi ständigt bevakas, registreras och kontrolleras. Men redan två år tidigare visste Hideo Kojima allt om det där. KGB/FBI/FOXHOUND-agenten Psycho Mantis behärskade såväl telepati som telekinesi: han får din kontroll att vibrera, han läser av dina Konamispel på minneskortet, släcker din skärm och förutser dina moves på handkontrollen. Så vad gör du? Byter uttag på kontrollen? Visst gör du det. Klärvoajanta underbarn ser nämligen allt utom port två. Dumma underbarn.

3. MIKE TYSON
PUNCH OUT (1987)

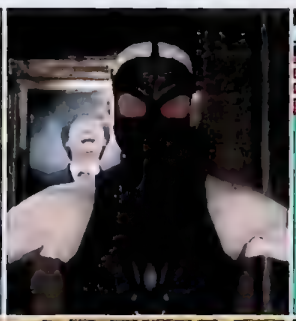
Det är svårt att tro det, men en gång i tiden var Mike Tyson inte mest känd för att vara blivande porrskådis, kannibal eller misstänkt hustrumisshandlare. Då var han faktiskt en av världshistoriens största boxare och ett föredöme för hundratusentals fattiga ungdomar i ghettot. Och så fick han ju en egen titel till NES – där Nintendo senare strök Tysons namn från konvoluten efter en våldtäktsskandal – där han var så gott som oövervinnelig: ett enda slag från Tysons pumpande pistongnävar sänkte dig i mattan. Och du var tvungen att golva honom tre gånger i samma rond – samtidigt som hans energi regenererades. Dopning eller schamanism? Ni får avgöra.

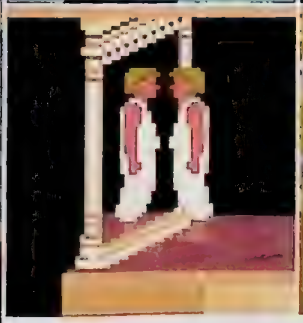
4. CYBERDEMON
DOOM I–II (1993–2004)

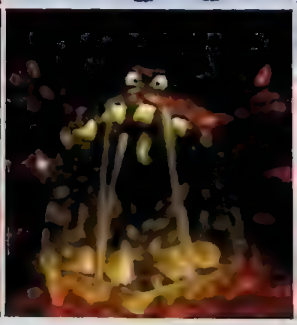
John Milton, den blinde poeten, skrev i sitt nattsvarta epos *Paradise Lost* att, "det är bättre att styra i helvetet än att blott tjäna i himlen". John Romero måtte ha lyssnat. Och fattat att storheten i bossar bygger på presentation. Hans cybernetiska minotaurdemon med raketkastararm är Hades hårdaste hövding, ett pussel av överdimensionerade muskler och taskigt kopplade sladdar, "half unfeeling machine, half raging horned devil", som det står i manualen till första *Doom*-spelet. Cyberdemonen dök sen upp på konvolutet till *Doom II* och som slutboss i *Doom III*, då raketkastaren lustigt nog flyttats från vänster till höger arm. Dessutom kunde den brunstigt frustande demonen stompa dig till döds. Och hade svans! Det var fresh.

5. NELO ANGELO/VERGIL
DEVIL MAY CRY I OCH II (2001, 2005)

Hollywoods mest uttjatade intrig: historien om de två bröderna som glider isär och hamnar på varsin sida någon fånig konflikt. Men ibland, som i fallet med de halvdemoniska silverkalufserna Dante och Vergil, funkar det – kanske för att Dantes tuppiga attityd bara är en fasad. Som när han bölar i slutet på *Dante's Awakening*. Det är fint. Om man är demonjägare får man vara en mjukis innerst inne. Vergil är den tuffare av dem, i första spelet har han ett stort jävla svärd, det är dubbelt så stort som Dantes.







6. SPEGELPRINSEN
PRINCE OF PERSIA (1989)

Alltså, det enklaste sättet att fejka djup i en spelstory är att bara hiva in en kopia av hjälten som man får slåss mot och maskera det bakom kvasifilosofiska slogans som "inre konflikter" och "fysisk manifestation av kval". Kanske först, och bäst, var *Prince of Persia*, där man måste hoppa genom en spegel, och ens skrupelfrie tvilling kom ut på andra sidan. Denne pyjamasnemesis dyker sedan upp för att sno dina surt förvärvade energidrycker och låsa grindar i din väg. Men när det är dags för er slutliga showdown visar det sig att enda sättet att vinna är att sänka ditt vapen – då gör din spegelbild det också. Sen är det bara för er att förenas. Tolka hur du vill.

7. KEFKA
FINAL FANTASY VI (1994)

Att Kefka Palazzo skulle vara inspirerad av Franz Kafka – låten *Metamorphosis* spelas under hans förvandlingsscen – är alldeles för enkelt. Desto intressantare är det att leka med tanken att den hysterifnittrige narren bär släående likheter med David Bowie: en skranglig, androgyn typ med förkärlek att kladda sig i ansiktet med kulörta pennor. Och sättet som Kefka förvandlas och hoppar mellan konstnärsmotiv i slutstriden kan bara jämföras med hur Bowie växlade mellan sina karaktärer Aladdin Sane, Ziggy Stardust, The Thin White Duke – eller sitt yrselframkallande genrehoppande. Sen förintar Kefka världen och bygger ett torn av bråte till sig själv och då blir teorin lite svårare att understödja.

8. THE MAD HATTER
AMERICAN MCGEE'S ALICE (2000)

Enligt rapporter skall Lewis Carroll, skaparen av böckerna om *Alice i Underlandet*, gillat både jazztobak och små barn lite för mycket. När American McGee satte tänderna i hans skapelser var det framförallt den rökskadade paranoian han ville åt. Och den värsta avtändningshallisen i hela spelet är den galne hattmakaren, en fem meter hög got i skorstenshatt och likblek hud som med dånande steg vandrar genom spelvärlden, zombiepundigt omedveten om sin egen framfart.

9. GRUMPLE GROMMIT
BUBBLE BOBBLE (1986)

Delad glädje är dubbel glädje. Och det faktum att du inte kan klara sista bossen – en äppelkindad muminvarelse i kärringhuckle – utan att låta polaren ta kontroll två är bevis för det om något. Grumple Grommit (eller Super Drunk, som varelsen av någon outgrundlig – troligtvis knasöversatt – anledning ibland heter) studsar beskedligt runt och tar upp en fjärdedel av skärmen, medan du förtvivlat spräcker såpbubblor med blixtar så snart han/hon/den/det vänder ryggen till. Japansk bubbelgumssurrealism när den är som bast.

10. THE GREAT MIGHTY POO
CONKER'S BAD FUR DAY (2001)

Söder om livremmen-humor är roligt! Särskilt när det handlar om en jättestor hög med avföring! Som sjunger opera! Tricket är att utnyttja diarréhögens obetvingade passion för finkultur: när han öppnar munnen för att riva av en aria, är det bara att dumpa en rulle toapapper i munnen på honom. Upprepa och spola ner i avloppet. Skitenkelt. Förlåt, förlåt. Förlåt.

SPELFORSKNING #3

SPELSAMLANDETS DRIVKRAFTER

Spelsamlandet växer så det knakar. Men varför samlar vi egentligen på saker? Vilken roll spelar nostalgin i sammanhanget? Och vad betyder prylar, som ting betraktade, för oss?

TEXT_STEFAN BLOMBERG

Det finns en ständigt växande grupp spelare som inte nöjer sig med att betrakta sina genomspelade titlar som avklarade kapitel, utan också som delar i en större helhet – en samling. Tyvärr finns det ingen publicerad forskning om just spelsamlande. Däremot finns det en hel del teorier och studier om samlande generellt.

Det finns många intressanta aspekter att analysera när det gäller samlande. Man kan börja med att slå fast att spelsamlande, precis som alla typer av samlande, handlar om mycket mer än att bara stapla spel i en hylla. Det kan kopplas till frågor kring identitet, konsumtion, föreställningar kring autenticitet och mycket annat. Det kretsar kring verb som att sakna, önska, längta, förvärva, äga, vårda, exponera, förbruka och (så klart) spela.

SPELSAMLANDET VÄXER

Spelsamlandet har de senaste tio åren vuxit enormt. Vi har idag en stor andrahandsmarknad där såväl specialbutiker, köp- och säljforum på Internet och auktionssidor som Ebay och Tradera lockar oss att öppna plånböckerna.

Samlandet, diskussioner kring gamla spel och uppvisandet av sina troféer är centralt för många. Det finns knappt ett webbforum utan åtminstone en tråd där man kan visa upp sitt senaste spelköp eller kan lägga upp bilder på sina spelrum. Det finns till och med dedikerade samlarsidor, som exempelvis svenska List My Games.

När man läser på Internet och intervjuar spelsamlare får man ofta höra hur det hela började som av en slump och sedan lätt förvandlades till en mani. Det är lätt att känna igen sig i den beskrivningen. Det gör nog de flesta som har hamnat i samlandets tudelade värld av ångest och euforisk glädje. Man missar auktioner, oroar sig över att spelen ska sluta fungera om några år och känner att pengarna aldrig vill räcka till. Samtidigt som tillfredsställelsen av en fin spelhylla, ett riktigt fynd, intressanta diskussioner och massor av spelglädje från framför allt (men inte bara) retrospel är några av belöningarna.

Till skillnad från de flesta konsumtionsvaror är spelen digitala och kan kopieras utan egentlig kvalitetsförsämring. Så var ligger då värdet för användaren? För den "rena spelaren" knappast i själva cd-skivan (en tom skiva kostar inte mer än fem kronor). Men för samlaren är just själva artefakterna – materian – betydelsefull. Spelkassetter och cd-skivor är inte bara förvaringskärl för digital kod, utan blir värdefulla föremål att vårda och knyta band till. Spelkonsoler är inte bara containrar att trycka ned spel i, utan lyfts fram på olika sätt. Det diskuteras design, arrangeras bilder, stoppas i glasskåp och berättas historier som utgår från de materiella artefakterna. Man kan till och med säga att spelsamlare på sätt och vis utgör en motsats till dem som bara spelar piratkopierade spel. Piraten bryr sig inte om själva artefakterna (själva spelen, manualerna och så vidare) utan är bara ute efter själva spelandet, medan många samlare ofta inte hinner eller ens är intresserade av att spela igenom alla spel som införskaffas.

Det finns många olika typer av samlare – var och en med egna mål, prioriteringar och ambitioner. Från unga Nintendofans som utan större anspråk på skick fyndar runt på loppisar för att fylla sin hylla med roliga spel från sina favoriter, till mer spekulativa finsmakare som lägger upp stora summor på Ebay för kompletta och välbevarade exemplar av ovanliga titlar. Oavsett mål och ambitioner är det inte sällan som i princip hela samlarens inkomst går åt till hobbyn. Den extrajobbande femtonåringen och den välbeställde investeraren har så klart olika ekonomiska möjligheter, men det innebär inte att spelen betyder mindre för den yngre samlaren. Ofta är det nog snarare tvärtom.

TEORETISKA PERSPEKTIV PÅ SAMLANDET

I det moderna industrisamhället har det privata samlandet drastiskt ändrat karaktär. Tidigare handlade det främst om rika människor som hade råd att bygga upp samlingar av antikviteter och konstföremål. Men massproduktionen gjorde det möjligt för vanligt folk att också börja samla på sig allt mellan himmel och jord.

Varför vi samlar på saker har det bland teoretiker rått olika bud om. Det finns en hel del olika perspektiv. I tidiga samlarstudier (1930-tal och tidigare) var det samlingarna som sådana som intresserade, inte personerna som samlade eller samlandet som fenomen. Men under och efter 1930-talet började det utvecklas en modernare form av forskning, inte minst psykoanalytisk (som jag inte ska gå in på här), som intresserade sig för just samlaren och hennes drivkrafter. En annan forskningstradition som har vuxit fram är den socioekonomiska. Det är ett tvärvetenskapligt fält som ibland brukar sammanfattas som konsumtionsforskning. Det var främst inom denna inriktning som samlande av massproducerade ting började studeras. För första gången började även icke-finkulturella samlingar att betraktas som just samlingar. Det beror inte bara på att forskarna satte på sig andra teoretiska glasögon, utan på att samlandet alltså alltmer hade börjat sprida sig utåt och nedåt i samhällsklasserna. Pennor, affischer, burkar, bokmärken, klistermärken, dockor med mera började bli högvilt på samlarmarknaderna.

En ekonom som verkar inom fältet är Russel W Belk. I boken *Collecting in a Consumer Society* betraktar han samlandet som en typ av konsumtion. Som svar på frågan varför vi samlar finns i botten av Belks perspektiv ett ekonomiskt psykologiserande som kretsar kring kontroll, ägande och makt. Även status är betydelsefullt, eftersom ägandet av exklusiva och eftertraktade föremål kan fungera som bevis på samlarens lycka och framgång inom samlarkulturen. Även här står föremålen i hög grad i fokus, men med en tydlig förankring i samlarens drivkrafter. Även om jag själv kan tycka att perspektivet känns en aning cyniskt så är det inte svårt att se relevanta poänger eller att (som samlare) känna igen sig i till exempel viljan att visa upp ett fint samlarobjekt som man har lyckas jaga hem.

SAMLINGAR SOM TRÄDGÅRDAR

Men allt handlar inte om status, alltså en form av socialt förhållanden till andra, utan även om personlig tillfredsställelse. Ytterligare ett teoretiskt perspektiv som tycker att samlandet är spännande är det narrativa, eller språkvetenskapliga, som har utvecklats av litteraturvetare och språkforskare sedan 1970-talet. Med en tradition av studier om mänsklig kommunikation i ryggen började man att analysera samlare och samlingar utifrån de berättelser som förmedlades av samlarna själva. I mötet mellan spel och spelare skapas en helhet där individen skänker mening och värde åt de aktuella objekten. Precis som ett språk så utvecklas även tingens mening utifrån de historiska händelser som förenar ting och individ.

Ett exempel är litteraturvetaren Mieke Bal, som menar att människan till sin natur vill berätta sin historia, att skapa och ge uttryck för sin identitet, och att samlandet kan vara ett medel för just det. I strävan efter individualism kan samlandet enligt Bal bli ett redskap som kan användas av alla: "Collecting is a story, and everyone needs to tell it".

Liksom livsberättelser är samlingar ständigt utsatta för ett slags historisk manipulation. Tingen har frilagts från sina naturliga meningssammanhang och placerats i nya, bestämda av samlaren själv. Ständigt i förändring, ständigt betraktade på nya sätt av oss. Man kan tänka på spelsamlingar på ett liknande sätt. Nästan som organismer, eller trädgårdar, som med tiden förvandlas på ett sätt som i hög grad speglar den individuella utvecklingen hos samlaren. Det mest drastiska är kanske när någon säljer av hela sin samling på en gång. Ofta brukar det i objektbeskrivningarna stå något som tydligt visar en vilja att markera att det är dags att gå vidare till andra saker i livet.

Men de flesta når aldrig fram och det går snabbt över genom att nya mål sätts upp. Samlandet i sig kan alltså ha minst lika stor betydelse som själva samlingen. Ju mer komplett samling, desto starkare markerade luckor. Ju större frustration man känner över att missa en viss auktion, desto större lyckorus när man väl lyckas göra pusslet mer komplett och bärga hem det aktuella spelet till sin plats i hyllan.

PRYLARS LADDNING OCH LIVSFÖRLOPP

Att samla för att nå kompletta helheter av spel som vi inte har spelat som yngre är en sak. Men ofta börjar det hela med att vi återfinner en gammal konsol som vi har spelat på som barn. Vi samlar på oss saker hela livet. Vi har nog alla arkeologiska avlagringar i våra hem; saker som aldrig används, knappast betyder något för oss och som liksom har blivit kvar utan att man egentligen ser dem. De ligger förtidspensionerade och vilar runt omkring oss. I början kan tingen nästan ha en magisk kraft och uppta all vår tid. Snart mister de sin lyster, plockas fram alltmer sällan för att så småningom mer eller mindre glömmas bort. Tv-spel är – sett ur ett lite längre tidsperspektiv – inget undantag. Gamla apparater blir fula, otympliga och omoderna, flyttas iväg ner i källare och upp på vindar. Kanske efter att först ha passerat lillasyrrans rum några år efter en dator- eller konsoluppdatering.

Samlingarna är alltså inte statiska enheter som bara fylls på likt ett misslyckat Tetris-bräde. Allra tydligast blir det när vissa i princip ger bort spel, ofta inkompletta, som inte passar in i samlarens idealbild.

Det är få spelsamlare som bara köper och lägger på hög; försäljning och byteshandel är en vital del av samlarkulturen. Och det handlar då inte bara om att man måste få in snabba pengar för att kunna köpa nya spel. För att fortsätta med trädgårdsmetaforen så ansar samlaren bort sådant som han eller hon inte längre gillar – han köper helt enkelt in lite nya plantor, om man så vill. Ibland ledsnar han helt på en rabatt och gör sig av med hela rasket, med konsol och allt. Oavsett hur stor samling han har eller hur mycket pengar han gödslar ner i den kan den betraktas som en organism som är satt i ständig rörelse beroende på hur man som individ utvecklas smak- och inkomstmässigt.

Samlingarna är alltså inte statiska enheter som bara fylls på likt ett misslyckat *Tetris*-bräde. Allra tydligast blir det när vissa i princip ger bort spel, ofta inkompletta, som inte passar in i samlarens idealbild. Ungefär som om det vore ogräs som ligger och drar ner helhetsintrycket på den vackra rabatten. Som samlare sätter man upp mål och delmål. När man väl har nått fram till en komplett samling av något slag är det inte sällan som en känsla av rastlös tomhet infinner sig.

Kulturantropologen Igor Kopytoff har fört fram en intressant tanke att varor, på samma sätt som människor, har en biografi och karriär. Deras status och värde varierar med tiden och sammanhanget. De laddas ur och de laddas om. Till exempel fungerar många av det gamla bondesamhällets bruksföremål numera som pittoreska inredningsdetaljer. Gamla arbetsredskap laddas om: smörkärnan blir ett paraplyställ och tvättbrädan hängs upp bredvid tavlorna på väggen i stadsvåningen. Några varor följer oss livet igenom, de bär på minnen och associationer från livets olika skeden. Andra prylar förintar vi utan minsta betänklighet. Ytterligare andra får en nådetid och lämnas till över andrahandsmarknaden, medan några lyckliga vinnare få går en ärofylld framtid till mötes som värdefulla antikviteter och samlarobjekt.

Varor produceras och konsumeras. Det är under konsumtionsfasen som varorna sätts i bruk och upphör att vara neutrala ting. Det händer något särskilt med varan när den blir en personlig ägodel. I vårt fall att någon spelar det eller placerar det i sin samling och därmed upprättar en relation till det. En intressant aspekt i det här sammanhanget är att ägandet och brukandet gör varorna till delar av konsumentens personlighet. När den nyinköpta konsolen bärs ut från varuhuset eller det efterlängtade retrospelet tas in i hemmets vrå är de inte längre bara ting utan får en personlig betydelse för oss. Det massproducerade och anonyma glider in som ett byggelement i användarens värld av minnen, associationer och referenser.

Att vi i allt högre grad överger våra gamla prylar innebär också att de drabbas av en sorts känslomässig värdeminskningsprocess. De laddas om på ett sätt som får det som nyss var nytt att framstå som hopplöst segt, trist och omodernt. Så småningom kan de laddas om ännu en gång och förvandlas till exempelvis kitsch (i positiv bemärkelse), eller som i spelkulturen få en retrostämpel. David Lowenthal har diskuterat den här typen av omladdningsprocessen i en studie av hur vi återanvänder det förflutna. Han menar att förutsättningen för en nostalgisk omladdning av ting inte bara är att de åldras utan att de blir vad han kallar "anakronistiska". De kommer då att representera en annan tid, en svunnen tidsålder. En omladdning kräver att det gamla placeras i ett nytt kulturellt sammanhang. Inget är så ute det som var inne igår, men när det väl har gått en tid ser vi på det gamla på nya sätt.

PRYLAR SOM MINNESKÄRL

Man kan tala om två olika typer av förslitning av ting: både den fysiska och den kulturella. Det första handlar om ren nötning och nedslitning, alltså hur tingen *åldras*. Det kulturella handlar mer om hur de *föråldras*, alltså hur synen på dem förändras. Rent generellt sker den kulturella förslitningen betydligt snabbare än den fysiska nötningen. Inom spelkulturen går det extremt snabbt. Och det är här omladdningen äger rum, känslan av hur konsolen eller spelet helt har kommit ur takt med tiden. Hela retrofenomenet är ett exempel på steget efter. I stället för att hamna på soptippen efter en nådetid på vind eller i källare laddas de om med nostalgi och en positiv anakronism som sveper in konsolen i speltidningarnas retrorapportering och i foruminvånarnas berättelser från barndomen. Konsolens åldrande förändras därmed från känslomässig nedbrytning till en pittoresk kulturell patinering präglad av charm och renhet.

Ting är viktiga för de flesta av oss. De kan bland annat hjälpa oss att känna →

kontinuitet i livet och därför dämpa våra upplevelser av förgänglighet. Även det anonyma och massproducerade kan få en viktig betydelse som minnets stödjepunkter eller livshistoriska orienteringsmärken. Det händer ofta att spelare berättar sitt liv genom sina konsolinnehav. Dessa bildar epoker i ens historia som en sorts milstolpar. Minnen av konsolbyten strukturerar därmed synen på oss själva. Man minns sin första, drömmarna om en bättre och även mer allmänna saker som vilka man umgicks med, vilken musik man lyssnade på och hur man bodde. Spelkonsolerna fungerar som minneskärl.

Det händer ofta att spelare berättar sitt liv genom sina konsolinnehav. Dessa bildar epoker i ens historia som en sorts milstolpar. Minnen av konsolbyten strukturerar därmed synen på oss själva.

Men det handlar inte bara om individuella minnen. Ofta är de generationsbundna. Till exempel blir minnen från arkadhallarna under 80-talet eller till exempel Playstations inträde i hemmen till kollektiva representationer av en svunnen epok. Vissa föremål kan syntetisera en hel livsfas för oss. De får en stark symbolladdning och representerar betydligt mer än bara en hög gammal hårdvara. Ting kan alltså bli effektiva bärare av en tidsanda och rymma en hel associationsvärld av drömmar och idékomplex.

NOSTALGINS BETYDELSE

Retro handlar mycket om nostalgi. Många börjar sitt samlande genom en längtan efter att föra ihop och än en gång få njuta av sina barndomsminnen. Nostalgiska minnen färgar inte bara hur man ser på de aktuella spelen, utan de ingår också som byggstenar i spelarnas självbilder och mentala landskap. Generationer av spelkonsoler har redan hunnit färga föreställningsvärldarna hos generationer av barn och ungdom.

Men vad är egentligen nostalgi för sorts känsla och upplevelse? Alla vet väl ungefär vad det handlar om, men med tanke på att fraser av typen "det där handlar ju bara om nostalgi" ofta dyker upp när man diskuterar gamla spel kan det vara värt att fördjupa sig lite i begreppet. Idéhistorikern Karin Johannisson menar att termen nostalgi har fått fungera som förklaringsmodell för vitt skilda fenomen sedan den lanserades under 1600-talet. Dessutom har den nostalgiska känslan gått från en rumslig dimension (att man hade hemlängtan) till att ha blivit mer tidsmässig. Oavsett vad termen har fått förklara så handlar det i alla fall om en längtan efter något som har gått förlorat. Det är ett uttryck för separation. En längtan efter ett förr som inte längre går att uppleva. Den nostalgiska längtan har enligt Johannisson vissa bestämda egenskaper.

För det första har den alltså med tiden att göra. Det handlar om det som ligger bakom oss. Den förutsätter därmed en bestämd relation mellan samtiden och det förflutna menar hon: "Nostalgi är inte neutrala hågkomster, utan minnen selekterade av nutiden". Med andra ord utgör nostalgin en skapad konstrast till nuet. Den är det förflutna speglat genom samtiden.

För det andra har nostalgin med det självupplevda att göra, alltså det som ryms inom den egna livsberättelsen. Man kan bara vara nostalgisk över det man själv har upplevt. Johannisson formulerar det som att nostalgi är att återvända inuti sin egen historia.

För det tredje känns nostalgin på ett särskilt sätt. Den har en säregen bitterljuv dubbelsmak. Smärta blandas med lust, melankoli med sötma. Lust genom saknad.

Om vi godtar Johannissons definition och flyttar över resonemanget till gamla spel kan vi börja med att konstatera att spelmediet lockar fram imponerande mängder nostalgi hos såväl yngre som äldre spelare. Det är knappast någon nyhet. Men vi kan fortfarande spela de gamla klassikerna och därför (i någon mening) återuppleva känslan av dem. Man kan så klart argumentera vidare och ifrågasätta om det över huvud taget kan bli fråga om exakt samma känsla, men vi stannar här och går vidare.

Personligen har jag svårt att se något som är mer upplagt för att bli källa till nostalgi än spel. Och det går undan. Den enorma teknikutvecklingen slänger ständigt upp nya konsoler på butiksdisken som speciellt barn och ungdomar snabbt tar till sina hjärtan. Och när så nästa generation plattformar lanseras ett par år senare har ytterligare ett lager på spellandskapets snabbt växande historiehög lagts till. Den nya blir gammalt så fort, alltså något helt annat än det vi spelar på idag. De nya konsolerna som visas upp på spelmässorna är framtidsvisioner omsatta i ting, prylar med löften om ett modernare, rikare och roligare liv. De materialiserar längtan efter förändring, fart och förnyelse. Och de gör blixtsnabbt sina föregångare hopplöst omoderna.

Det är därför inte så förvånande att konsoler som Playstation, Nintendo 64 eller till och med Dreamcast kan ge upphov till nostalgiska berättelser om ett ljuvt förr bland yngre spelare. För äldre spelare tycks det ibland kännas en smula märkligt. En del menar sig till och med ha svårt att känna nostalgi för relativt moderna 16-bitarskonsoler som Super NES eller Mega Drive. De är kort och gott schyssta konsoler med en massa bra spel varav en hel del fortfarande är värda att spelas.

Retrofans får ofta syrliga gliringar och främst bygger kritiken på påståenden att det bara handlar om romantiserande minnen av egentligen dåliga spel. Det är dock en tveksam kritik. Den har säkert en viss relevans, men förklarar knappast varför även allt fler yngre spelare börjar intressera sig för gamla spel. Nostalgikern har haft det olika tufft i olika tider. Under det sena 1900-talet var det till exempel inte riktigt rumsrent att känna och ge uttryck för nostalgi. Att det finns tydliga drag av nostalgikritiken inom spelkulturen idag i Karin Johannissons mer allmänna beskrivning är uppenbart:

"Antingen görs den till tillbakablickande som en form av söt självtillfredsställelse, eller till förljuget drömmande om ett 'bättre förr'. Så betraktat kännetecknas nostalgin av brist på den autenticitet den tror sig representera. Den förfalskar historien, spänner en duk av känslosamhet och grumliga synvillor över förflutenheten ... I det sena 1900-talets vokabulär ryckte också nostalgikern fram i ett slags strykklass tillsammans med 'reaktionären' eller 'idyllikern'. Rädd för framtiden var nostalgikern också rädd för sanningen om det förflutna. Rädd för förändring levde han på illusionen om en förlorad stabilitet."

Det är väl få som vill identifiera sig med ett så mörkt målat porträtt, men argumenten mot spelnostalgikern dyker ofta upp på nätets forum och har då ungefär samma innebörd. Eftersom nostalgin är så starkt förknippad med spelarnas egna minnen och livshistoria så har de gamla favoritspelen förmodligen inte exakt samma laddning och betydelse för någon annan än just oss själva (även om många naturligtvis kan ha likartade känslor för dem). Men nostalgin är skör. Många har upplevt att de gamla spelen som man har sökt rätt på inte var så bra som man mindes dem. Och i de fall man verkligen tyckte om dem igen så är det inte ovanligt att man förstör sina nostalgiska minnen genom att intensivt spela de gamla klassikerna. Minnena, eller i alla fall deras karaktär, slits ner och det tycks bli som när man lyssnar på en gammal låt man egentligen vill bevara en viss känsla av. Den tappar sin laddning och håller bara i små doser ifall man vill bevara den stämning den bjuder lyssnaren på. Spelsamlandet har tveklöst sina faror. ■

iF
2005
iF International Forum
Design Award 2005
mpio
mpio
Världens Snyggaste MP3spelare
Från världens tredje största tillverkare
www.mpio.nu

TOMMY RYDLING

INTRESSEN: FANTASY, DÖDSVETALL & IMPROVISATIONSTEATER
FÖREDRAR: 3D
OGILLAR: TVÅDIMENSIONELLA SPELKARAKTÄRER
BÄST JUST NU: CIVILIZATION IV (PC) – SID AR KUNG, FIFA 06 (XB) – BOLLEN ÄR RUND, MVP 06 (PS2) – GOLF ÄR FOR...

MATS NYLUND

INTRESSEN: SPEL, FLYG, KAFFE
FÖREDRAR: DJUPA INTRIGER ELLER RÅ ACTION
OGILLAR: MESIGA HALVMESYRER
BÄST JUST NU: EXIT (PSP) – BARA EN KORT DEMO, MEN ACK SÅ JAG LÄNGTAR TILL RELEASE. CIVILIZATION IV (PC) – EPISKT LAGSPELAT OCH VACKERT. VINTERN SVALTER BORT FRAMFÖR SKÄRMEN. BATTLEFIELD 2 (PC) – JAG KAN INTE SLUTA

ALFRED HOLMGREN

INTRESSEN: LIVET, RESOR & HEMMAKVÄLLAR
FÖREDRAR: HARAJUKU
OGILLAR: FLYGPLATSER
BÄST JUST NU: ADVANCE WARS DS (NDS) – I LOVE MY DS. SUPER MARIO ADVANCE 2 (GBA) – EN OBJEKTIV TIA. FORTFARANDE OCH FÖR ALLTID. PERFECT DARK ZERO (XB360) – VARFÖR SVARAR DU INTE PÅ MINA SMS? JAG VET! JU ATT JAG INTE MENADE DET DÄR JAG SA I E3-NUMRET

MATTIAS WIKSTRÖM

INTRESSEN: ASTRID LINDGREN OCH (ALLTID) GITARRERNA
FÖREDRAR: FENDER STRATOCASTER
OGILLAR: TENGEL
BÄST JUST NU: KIRBY POWER PAINTBRUSH (NDS) – GULLIGT. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW (NDS) – GOTISKT. OSU TATAKAE OUENDAN (NDS) – GALET

NASEER ALKHOURI

INTRESSEN: NINTENDO DS
FÖREDRAR: KALLA KVÄLLAR OCH HETA SPEL
OGILLAR: FORMATKRIG
BÄST JUST NU: OSU TATAKAE OUENDAN (NDS) – SOVJETRETRO AR ROCK 'N ROLL. POPOLOCROIS (PSP) – ETT KLASSISKT ROLLSPEL PÅ PSP! FOOTBALL MANAGER 2006 (PC) – UTROPSTECKEN

KRISTOFER AHLSTRÖM

INTRESSEN: SHAW BROTHERS-RULLAR & NORTHERN SOUL-SINGLAR
FÖREDRAR: MÖRKHÅRIGA
OGILLAR: ALLT SOM KAN RELATERAS TILL DAN BROWN
BÄST JUST NU: FIFA 06 (PS2) – GEN DRAG PÅ DET GRÖNA FÄLTETS SCHACK. KING KONG (PS2) – TUFFAST I HÖST. ATT SPELA APA. NINTENDOGS (NDS) – BEJAKA MÄNNISKEN INOM DIG

TOMMY PREGER

INTRESSEN: MUSIK (FUSION-SYNTH-HAVBO)
FÖREDRAR: ÄVENTYR, SKRACK OCH PUSSEL
OGILLAR: SPEL UTAN RIKTIGA SLUT
BÄST JUST NU: RESIDENT EVIL 4 (PS2) – ADA AR BALLARE AN LEON. FEAR (PC) – SKRACKKLICKEER I BULLET TIME. PAC-MAN (PSP) – DET FÖRSTA SKRÄMSELMÖRKER-SPELET

STEFAN BLOMBERG

INTRESSEN: SKRACK, SERIER, SPELHISTORIA & MÄNNISKOR
FÖREDRAR: SHOOTERS, PUSSELSPEL & NYTÄNKANDE
OGILLAR: ALLT FÖR STARK STRÄVAN EFTER REALISM I SPEL
BÄST JUST NU: OSU TATAKAE OUENDAN (NDS) – LÄTT ETT AV ÅRETS BÄSTA SPEL. FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES (GBA) – OTROLIGT ATT DET GÅR ATT TRYCKA IN SÅ MYCKET HÖGKVALITATIV ÄVENTYRSSTRATEGI I ETT GAME BOY-SPEL. BANGAI-O (DC) – ETT AV DREAMCASTS ABSOLUT BÄSTA GODBITAR

JONAS HÖGBERG

INTRESSEN: FILM & SERIER
FÖREDRAR: FÖRÄNDRING
OGILLAR: OSTÄMD SPELKONTROLL
BÄST JUST NU: SUPER MARIO WORLD (SNES) – ALLTID BÄST. SUPER MARIO 64 (N64) – MEST NÄST BÄST. SUPER MARIO BROS 3 (NES) – UTE MYCKET MEST NÄST BÄST MEN MEST BÄST I TEST

HÅKAN DURMÉR

INTRESSEN: DJURGÅRDENS IF, MUSIK OCH GILMORE GIRLS
FÖREDRAR: HANDLINGAR OCH SMARTA VÄNDNINGAR
OGILLAR: STEREOTYPA KARAKTÄRER
BÄST JUST NU: PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PS2, PSP) – ZLATAN INOM RACKHÅLL. VAR DU AN ÄR, SLY 3 (PS2) – NU VÄNTAR VI PÅ UPPFÖLJAREN MED CARVELITA I HUVUDROLLEN. FIFA COMBI – HELT ENKELT ÄNNU MER ZLATAN.

SAM SUNDBERG

IINTRESSEN: RÄDJUR, SÅPBUBBLOR OCH TANQUERAY NO 10
FÖREDRAR: NÄSTA GENERATION
OGILLAR: VÄNTAN
BÄST JUST NU: FEAR (PC) – ACTIONPOESI. FAHRENHEIT (PC, PS2, XB) – ÄVENTYRET ÄR DÖTT. LÄNGE LEVE ÄVENTYRET! TEKKEN 5 (PS2) – KAMPMASTERSKAP I PRYGGLOGT FORSTÅELSE

THOMAS SOL SUNHEDE

INTRESSEN: BRÄDSPEL, TV-SPEL & PRESENTER
FÖREDRAR: FLERSPELARLÄGE
OGILLAR: BILSPEL UTAN VAPEN
BÄST JUST NU: FLATOUT (PS2) – OM DE BARA HADE TÄNKT "FLERSPELARLÄGE". COMBAT CARS (BRÄDSPEL) – STRATEGISK MÖSNING AV MOTSTÅNDARNA. SATURN BOMBERMAN (SATURN) – 9 KOMPISAR OCH DU

BETYGSNYCKEL

Super PLAY har sannolikt Sveriges hårdaste betygssystem. Här kan du se vad de olika betygen står för.

0: OSPELBART. Spelet framkallar fysiskt illamående. Inget spel har fått en nolla i Super PLAY. Än.

1: USELT. Ett spel som man inte dör av att spela – men det har inga som helst förmildrande omständigheter.

2: MYCKET DÅLIGT. Det här börjar likna något som borde gå att spela – bara det att allt gick fel någonstans på vägen.

3: DÅLIGT. Många spel är dåliga. Här saknas inte goda intentioner, bara ett gott handlag.

4: UNDERKANT. Det kan finnas bra saker med spelen i den här kategorin. Men de dåliga sakerna överväger de goda.

5: GODKANT. Ett helt okej spel. Inget som får dig att hjula av glädje, men ett gott hantverk som funkar i brist på annat.

6: VAL GODKANT. En övervägande positiv upplevelse. En habil titel som ändå kan ha en del småskavanker.

7: BRA. Det här spelet kan du plocka fram i alla lägen. Ingen oddlig klassiker, men riktigt bra ändå.

8: MYCKET BRA. Det är få spel förunnat att få ett så här högt betyg. En mycket stark titel som man tänker på med glädje.

9: FANTASTISKT. När man bara måste spela lite till och inte kan tänka på annat. Då åker man fram.

10: MASTERVERK. Ibland upphör spel att vara spel och blir någonting större och viktigare. De blir tor.

FEAR

Monolith vill skrämmas. Och de hymlar inte med det. Faktum är att de hamrar in det i oss bokstav för bokstav. Tur att de lyckas bättre med andra saker.

FORMAT
PC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
MONOLITH
UTGIVARE
VIVENDI
DISTRIBUTION
VIVENDI
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-16

Det finns forskare som specialiserat sig på studier av skräckens neurologi. De stänger in råttor i små metallådor och steker deras tassar med elektricitet medan de angriper deras öron med gälla signaler. Super PLAYs redaktörer övervägde länge det alternativet. Men i slutändan valde de istället att stänga in mig i ett dunkelt konferensrum hos spelförlaget Vivendi för att studera effekterna av *Fear*. Via Sennheiser-hörlurar och en nätton tums Daewooskärm utsätts jag således för intensiv audiovisuell stimuli som omsorgsfullt friterar det lilla mandelformade centrum i min hjärna som kallas för amygdalan.

Över mitt bröst har jag spänt ett sändarbälte som stramar hårt och skickar radiosignaler till en display på min handled. Jag känner pulsen dunka, stegrad i förväntan. Monoliths *Fear* är höstens hårdast hajpade förstapersonsaction, så det är inte konstigt att siffrorna på pulsmätaren tickar upp till 83 redan innan spelet startat.

Fear marknadsförs ogenerat som en actionladdad *The Ring*. Och den lilla flickan Alma, som pryder alla annonser och uppenbarar sig här och var i spelet, är onekligen Samaras ännu ondare tvilling. Hon är liten, hon är läbbig, och hon är sjukt förbannad.

Första gången jag träffar Alma in-game är när jag ska klättra nerför en stege och hon plötsligt tornar upp sig ovanför mig. *Fu-uck!* Puls: 96. Tangerat rekord. Samma puls som när en råtta välte en tunna precis i inledningen. Ett slag i minuten

högre än när jag gick all in för 11 dollar med en bluffhand i Texas holdem igår.

Skrämslet är inledningsvis riktigt lovande. Soundtracket är kittlande kusligt; lysrören blinkar illavarslande; någon viskar olycksbådande meddelanden från ingenstans; pulsen ligger stadigt kring 84.

Att etablera en atmosfär av gnagande oro är inte lätt. *Fear* arbetar med medel som blivit stapelvaror i modern skräckfilm och sci-fi. Det handlar om identitet och om minnen, om framstegsfobi – rädslan för att människan ska skapa något som förgör henne – och om oförrätter som måste hämnas av barn med stripigt svart hår.

Handlingen tar sakta form genom fragment som snappas upp på olika håll. Minnen och visioner, knastriga intercommeddelanden, data på utströdda laptops, telefonsvararmeddelanden i kontoren hos de stackars arbetare som badar i pölar av sitt eget blod under sina skrivbord – dessa brottstycken vävs ihop till en typisk sci-fi-mardröm.

Jag svävar länge i okunskap om vad som egentligen försiggår, och om vad min egen karaktär spelar för roll i sammanhanget. Någonting har under alla omständigheter gått fruktansvärt fel – en telepatisk supermilitär har deserterat och hans klonarmé ställer till med bekymmer – och jag är "point man" i enheten *First Encounter Assault and Recon* som ska ställa saker till rätta.

Alma är en otäck flicka i direkt nedstigande led från Samara i *The Ring*. Allvarligt talat, kunde Monolith ha [illegible] tydligare sin rip-off? Det är liksom inte lika kusligt längre

Harlan Wade är en mystisk fadersgestalt som dyker upp i flashbacks med klara G-Man-vibbar. Och likheterna med *Half-Life* slutar inte där. Den [illegible] huvudpersonen och ett antal snyggt skriptade in-game-scener kan ses som [illegible] hommage till Valves legendariska shooter

Lite rött på golvet blir en fin kontrast till en dekor som annars är grå, grå och åter grå. Mestadels befinner man sig i kontorsbyggnader, förfallna byggnader och industrilokaler. Hemmaplan för fps-spelare, med andra ord

JAG FÖRSTÅR INTE VARFÖR DET GÖRS EN MASSA SPEL OM MILITÄRER NÄR MAN SKULLE KUNNA GÖRA SPEL OM INTELLIGENTA, SPIRITUELLA VARELSER SOM TRÄDGÅRDSSNIGLAR ELLER LANDSTINGSBYRÅKRATER

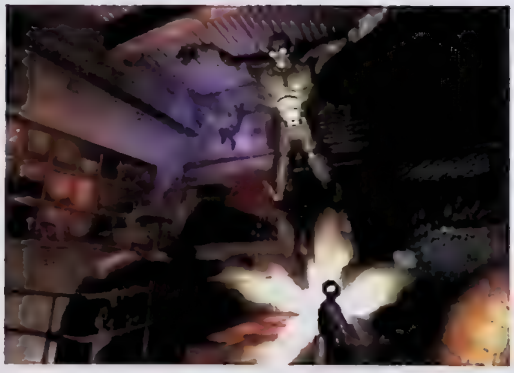
Glassplitter, blodstänk, tryckvågor – närvarokänslan i striderna är fulländad.

Rejäl action kräver rejäla puffror, och det är ingen bristvara. Man kan alltid använda fallna fienders vapen.

Informationsbristen är ett gammalt missbrukat grepp i spel. Det är avsett att skapa mystik men det gör snarare att jag förblir oengagerad i handlingen ända fram mot sluttampen. När ondingen Paxton Fettel viskar "Du vet inte vem du är" så kan jag bara nicka i medhåll. Nej, jag har tyvärr ingen aning om vem jag är. Och eftersom jag helt saknar någon sådan uppfattning så blir jag inte särskilt upprörd när sanningen pusslas ihop på slutet.

MILITÄRER, KLONER OCH FPS-GRÅTT

Problemet med skräckmomenten är att Monolith har fegat ur. Skräck måste våga överskrida gränser, fucka med konventioner, tabun och våra huvuden. Att idissla skräckklyschor som en sömnig kossa är ett säkert sätt att se till att ingen blir rädd. Den lilla hämndlystna flickan höjer inte längre min puls märkbart när hon för fjärde gången uppenbarar sig med håret hängande framför ansiktet. Inte efter den japanska läskiga barn-vågen med *The Ring*, *Dark Water*, *The Grudge* och alla



deras uppföljare. Det hade krävts något nytt, och det saknas.

Monolith hade kunnat vända det urskillningslösa dödandet mot spelaren. De hade kunnat skapa skräck och obehag genom att ge fienderna ansikten, genom att tvinga mig att döda karaktärer, inte actionfigurer. Varför inte tvinga spelaren att slå ihjäl den lilla flickan när hon uppenbarar sig, och så tvivel om den moraliska statusen på mitt blodiga värv? Det vågar inte *Fear* göra. Här är fienden till största delen medlemmar av de ansiktslösa statisternas förening. De flesta är kloner och deras mänsklighet är noga dold i rustning och mask. Det känns lika moraliskt problematiskt att döda dem som att slå ihjäl myggor.

Uppriktigt sagt innehåller *Fear* flera ingredienser som jag har svårt för. En är klonerna. Det går att väcka intressanta frågor kring kloningsfrågan, men *Fear* är, liksom nästan all popkultur som berör ämnet sedan *Bladerunner*, oändligt långt från att komma någon vart. Här är klonerna icketänkande stridsmaskiner och som sådana föga fascinerande. De har ingen själ, de vet inte vad en människa är, de se inte sina motståndare som människor, eller ens sig själva. De bara följer order och dödar. Inga typer jag skulle bjuda på party.

En annan tradig ingrediens är militärer. För en förklaring av varför de är så oerhört trista, se föregående stycke. Och varför pratar de så styltigt? Varför använder de bara förkortningar och ord som "reconnoiter"? Varför vill de inte föra ett sansat, intelligent samtal? Varför har de så taskig fashion sense? Jag förstår inte varför det görs en massa spel om militärer när man skulle kunna göra spel om intressanta, spirituella varelser som trädgårdssniglar eller landstingsbyråkrater.

Och så har vi färgen fps-grå. Färgen utgick ur Alcros sortiment redan 1945 då det uppdagades att den var akut psykiskt nedbrytande, men det verkar inte bättre än att världens färgblinda bandesigners gick ihop och köpte upp hela överskottslagret. Miljöerna i *Fear* är inte särskilt omväxlande. Det

är kontorsbyggnader, industrilokaler, förfallna byggnader, och alltihop är fps-grått. Miljöerna är med andra ord lika trista som figurerna som befolkar dem.

Ursäkta utvikningen, men jag tror att det är viktigt att påpeka att kloner, militärer, uniformer och fps-grått är företeelser som måste elimineras ur spelvärlden pronto, ty alla avskyr dem. Se på tre av de mest kommersiellt framgångsrika titlarna det senaste året: *The Sims 2*, *Grand Theft Auto: San Andreas* och *World of Warcraft*. De kan tyckas som väsensskilda titlar, men de har det gemensamt att ingen av dem präglas av fps-grått, militärer eller kloner.

Nå. Från att se spännande ut initialt kör storyn snart fast ordentligt. Den utvecklas aldrig längre än till ett ytligt collage av norpat tankegods, och blir aldrig hänryckande. Men som tur är så är nästa strid aldrig längre bort än hundra meters snitslad bana. Det är det som håller lunkpulsen uppe på 77 där jag snavar fram genom de fps-grå korridorerna. För striderna, oh boy, *de* är hänryckande.

POETRY IN SLOW MOTION

I slutändan är drivmedlet för *Fear* varken skräck eller god smak, utan action. Oanständigt högoktanig sådan. De tunghänta rysarfilmsnuttarna höjer min puls minimalt, men när skärmen exploderar i en frenetisk, fröjdefull actionscen pumpar hjärtat som deep house. Ett exempel:

Korridoren jag går i öppnar sig mot ett större rum och när jag hastigt visar mig i dörröppningen hör jag röster där inifrån. Någon såg mig. Jag hukar och tar skydd vid dörrkarmen, byter vapen till prickskyttegeväret. Zoomar in. Siktar. Bang, headshot, instant kill. Två andra soldater visar sig. Slow motion. Granat. Kastar, backar. Slår av slow motion. Explosionen är dödande. Byter till automatgevär. Reser mig och rusar in i rummet. Två till fiender. Slow motion. Sikte. Ett par salvor i vardera. Tar själv ett par skott i bålen innan de faller. Slår av slow motion. Hör någon ropa i sin intercom: "Han tog ut hela gruppen!" Hukar bakom en låda. Använder ett med-pack. Låter slow motion-mätaren fyllas på. Letar upp den siste kvarvarande fienden bakom en container. Springer fram mot honom. Slow motion igen. Hoppar, sparkar, knäcker pannbenet inne i hjälmen. Instant kill.

Puls: 115.

Det finns fog för att använda det slitna adjektivet intensivt, men också ordet vackert.

Rent estetiskt är actionscenerna makalösa. Jag känner lukten av gnistorna när jag skjuter mot metallföremål, jag känner hur dammet från losslitna betongsjok inte bara skymmer sikten utan landar i mitt hår. Slow motion är fantastiskt inte bara för att det ger mig tid att planera och att använda mina vapen på rätt sätt, utan för att det ger mig möjlighet att njuta av vad som händer, medan det händer, och småfnittra medan jag nitar fast fienderna i väggen med stora spikar.

Fienderna utnyttjar miljöerna för att ta skydd, de understödjer varandra, de springer runt för att hitta mer fördelaktiga positioner och de flankerar mig när jag sitter och lurar. Skriptade beteenden, som när de välter inredningen och ålar sig in under den, bidrar till att motståndet känns levande och utmanande. För att vara militärkloner är fienderna sensationellt smarta.

Eldvapnen och bomberna gör en stabil insats. Det finns precis så stor variation som man kan önska sig utan att vara otillbörligt girig, och vapnens olika funktioner erbjuder alternativa metoder för att tackla de stridsproblem man ställs inför.

Distansvapnen kompletteras dessutom av kraftfulla närstridsattacker.

I SLUTÄNDAN ÄR DRIVMEDLET FÖR FEAR VARKEN SKRÄCK ELLER GOD SMAK, UTAN ACTION. OANSTÄNDIGT HÖGOKTANIG SÅDAN

Förstapersonsvyn är knappast idealisk för den typen av fighting, men där finns en duglig grad av kontroll (kollisionsdetekteringen är generös) och en tillfredsställande känsla av fullkontakt.

Tack vare slow motion-funktionen är det faktiskt möjligt att övermanna en automatkarbinbärande fiende med sparkar och slag, men framför allt underlättar slow motion i de frekventa striderna mot överväldigande odds, där den köper dyrbar tid till att pricka in headshots och att klicka fram rätt granatsort. Förmågan fylls för övrigt på automatiskt, så det är inget man behöver vara sparsam med. Man konfigurerar den med fördel till höger musknapp (så viktig är den) och använder den i varenda strid. Inte bara för att man behöver det, utan för syns skull.

Amygdalan är reptilhjärnans kärna. Den ser till att vi drabbas av panik när vettet skräms ur oss, och den hjälper oss att instinktivt attackera våra motståndare när de angriper oss. Jag känner att min kanske är lite understimulerad i vissa avseenden, i detta stramt civiliserade samhälle, men den är glad som en kalv på grönbete när den får spela fps. Och spelar jag bara tillräckligt mycket *Fear* är jag säker på att den en dag belönar mig genom att utveckla en fullt naturlig slow motion-funktion.

Pulsen då? Den klättrar en bit över hundrastrecket två gånger under spelet, i hysteriska eldstrider mot dessa evinnerliga, uniformerade militärkloner. Det är för att jag är förbannad, stressad, och intensivt koncentrerad. Skräckslagen blir jag inte mycket, Monoliths ansträngningar till trots.

Sam Sundberg

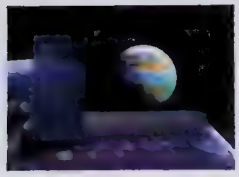
ÅSIKT
TOMMY PREGER

I korridoren ekar en flickas obehagliga skratt, en skugga rör sig i ögonvrån och en råtta skramlar bland tomflaskorna, en till skugga tittar förbi och strax hörs mer läbbigt flabb. Man har tagit i ända från tårna för att skapa en riktigt apläskig atmosfär i *Fear*, men trots att många av skräckelementen är duktigt konstruerade får man ändå aldrig riktigt till det. Jag kommer på mig själv med att tänka "wow, den där skrämseleffekten var cool", utan att egentligen bli vare sig särskilt skrämd eller berörd. Nu måste ju förstås inte ett spel skrämma skiten ur mig för att jag ska tycka om det, men med en titel som "Fear" får man onekligen en del förväntningar. Som ett rent actionspel är det betydligt mer lyckat, men det märks att ambitionerna var att leverera någonting mer. Om du är ute efter fläskig action i mysigt mörka miljöer så kommer du att älska *Fear*. Förvänta dig bara inget annat. **7**

GRAFIK 8	**LJUD** 9	**KONTROLL** 10
LIVSLÄNGD 7	**TOTALT**	**8**

SPELA ÄVEN

CIVILIZATION IV



Det finns två olika varianter av spelvärlden i *Civilization IV*. Antingen spelar du på en klart avgränsad, fyrkantig karta eller så utforskar du ett runt klot. I det senare fallet kan du zooma ut så långt att du ser att världen är rund, och scrolla runt planeten som du vill, vilket om inte annat imponerar rejält på polarna. Praktiskt är det också om man vill få en överblick. Du kan också få olika overlägg som visar vilka resurser som finns var och annan praktisk information du kan tänkas vilja ha utan dröjsmål.

Det ryktas att Sid Meier övergett hardcorespelarna – nya Civilization IV lär rentav innehålla användarvänliga element. Och snygg 3D-grafik! Häng med så tar vi reda på om dessa hemska rykten stämmer.

Det är inte ovanligt att framgångsrika författare, filmskapare och spelkreatörer lutar sig tillbaka när de åstadkommit något riktigt bra och låter andra rapa ur sig den ena själlösa uppföljaren efter den andra. Sid Meier och hans Firaxis har dock aldrig bekänt sig till den tron, utan har år efter år fortsatt att göra uppföljare som åtminstone är en förbättring av föregående spel, om än inte några revolutionerande nyheter. *Civilization*-serien är företagets äss, dess stora namn, och det är inte ofördjänt.

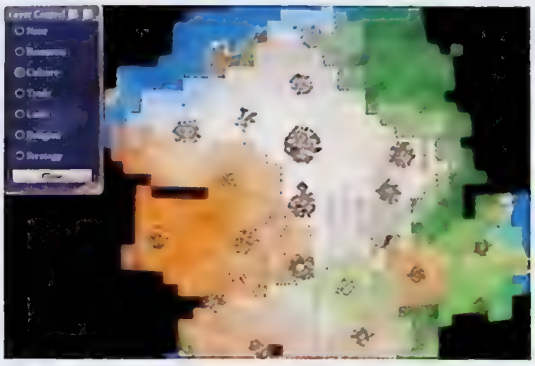
De flesta spel som faller under genren strategi handlar inte om just det, utan snarare om taktiska truppförelser i liten skala, med några få trupper, stridsvagnar och flygplan på en begränsad liten karta. *Civilization* har alltid varit det bästa och mest greppbara av de spel som faktiskt vågar beträda den stora strategins ytterst tunna is och del fyra i serien tillför inte bara snygg grafik (även om den finns där, mer om det senare) utan förändrar även gränssnitten och spelstilen tämligen radikalt. Till det bättre, påstår jag.

Vana *Civ*-spelare kanske inte ens märker att något ändrats förrän de har spelat en stund. Om man nyss suttit och spelat en smula *Civilization III* kan man utan problem installera *IV*, börja spela och ha en viss framgång utan att tänka nämnvärt på vad man egentligen gör. Men under ytan rör sig nya och mer sofistikerade mekanismer som gör det här spelet till en både djupare och mer lättillgänglig upplevelse på samma gång. En kollega som provade spelet blev besviken över att han inte längre kunde få en tredimensionell vy av sina städer, där han kunde se underverk och byggnader vackert renderade. Besvikelsen försvann dock när jag visade att man kan zooma in så långt att man kan se allt detta på själva spelkartan, utan laddningstider och menyklickande. Pynt, javisst, men det är samtidigt oerhört mycket enklare att bara kunna kasta ett snabbt öga på kartan för att se precis vad som byggs var, vilka städer som har problem och vilken som har vilket under-

FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
FIRAXIS
UTGIVARE
2K GAMES
DISTRIBUTION
KE MEDIA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-18

verk. Och du kan fortfarande kolla exakt var invånarna i varje stad samlar sina resurser och ändra deras prioriteringar in i minsta detalj, om du vill. Poängen är att du inte måste, och att man kan få full behållning av *Civilization IV* utan att behöva pilla med oändliga detaljer om man inte absolut vill.

Du har också tillgång till rådgivare, statistik och närmast onödigt detaljerad information om precis allting i spelet när du vill, och kan lätt kolla vem som byggde vad vid vilken tidpunkt utan att behöva ta i manualen. Nyckelordet när man skapade gränssnittet var – inbillar jag mig – tillgänglighet. Allt det där som gör *Civ* till just *Civ* finns kvar, så hardcorefansen behöver



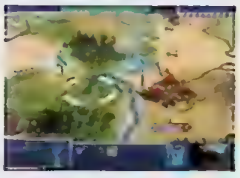
Du kan få all information du vill genom olika filter, direkt på spelkartan.

Stora personligheter (profeter, konstnärer, handelsmän och ingenjörer) kan skapa särskilda byggnader, eller inleda en guldålder för din civilisation.

inte oroa sig eller börja skriva elaka brev till Sid, men är du helt grön har du faktiskt en rimlig chans att börja spela utan att gå på pumpen 500 före Kristus eftersom du glömde bygga en gruva 1000 år tidigare.

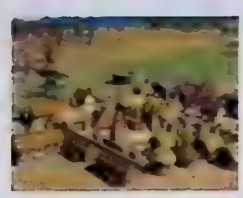
Att bygga är förstås fortfarande en av grundstenarna i spelet. Du bygger städer, förbättrar marken omkring dem och försöker få din civilisation att bli bättre än alla andra. Du kan vara en elak militant ledare som erövrar omkringliggande territorier med våld om du vill (och då underlättar det om du valt en nation och en ledare med den grundinställningen, som till exempel zulus eller mongoler) eller så kan du förnöjt luta dig tillbaks, bygga universitet, teatrar och kyrkor och låta ditt inflytande sprida sig den naturliga vägen. Det går faktiskt att vinna utan att slåss alls, men det kräver förstås att du är lite mer diplomatisk mot dina expansionistiska grannar.

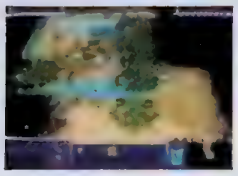
Jag nämnde kyrkor, vilket är en ny företeelse i spelet. Tidigare kunde man bygga tempel för att göra folk glada, men nu måste man tänka sig för och bygga dem för rätt religion. Om din stat är kristen får du en viss inblick i andra kristna städers göranden och låtanden, vilket kan ge viktiga fördelar gentemot en fiende. Och du kan sprida din religion med hjälp av missionärer för att splittra andra stater internt eller för att



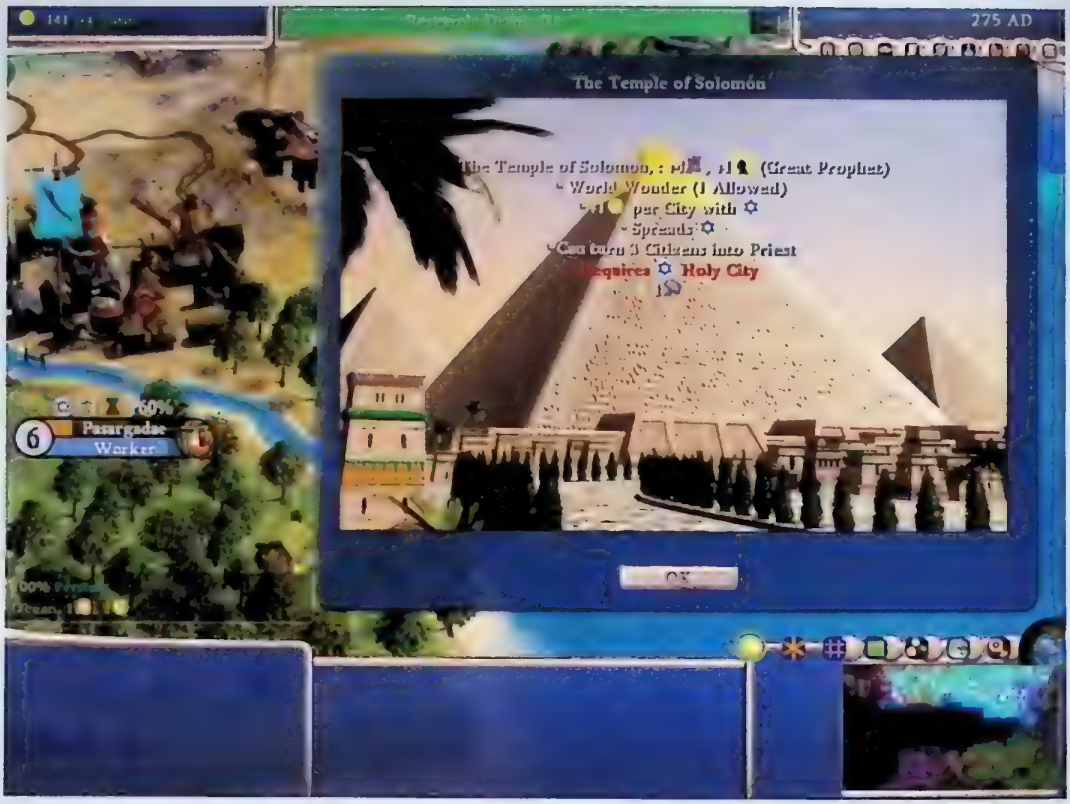
Det är inte lätt att samla alla sina undersåtar under en enda religiös flagg, men lyckas du med det kan du skörda avsevärda fördelar av det. Lyckligare befolkning, högre kultur och möjligheten att använda kyrkan för att spionera på dina grannar är minst sagt praktiskt. Mer världsliga spelare kan helt strunta i prästerskapet.

DET GÅR FAKTISKT ATT VINNA UTAN ATT SLÅSS ALLS, MEN DET KRÄVER FÖRSTÅS ATT DU ÄR LITE MER DIPLOMATISK MOT DINA EXPANSIONISTISKA GRANNAR





Alla är vi barn i början. I *Civilization* har du alltid börjat med en ensam nybyggare (settler) och kanske en enstaka krigare, och det har andras inte i del fyra. Visst går det att ta igen misstag längre fram, men tänk dig för och välj noggrant ut en bra plats att bygga din första stad på, annars blir det jobbigt att vakta i början. Men vela inte omkring för länge, då får dina motståndare mer tid på sig att öka i storlek och hota dina gränser. Precis som allting annat i *Civilizations* värld är det en balansgång värdig en cirkusakrobat.



NYHETERNA I ÖVRIGT ÄR FÖRSTÅS MÅNGA, MEN STÖRST AV ALLT ÄR NOG ÄNDÅ MÖJLIGHETEN ATT SPELA MULTIPLAYER REDAN FRÅN START

öka andelen lyckliga människor i ditt eget rike. Alla religioner har samma effekt i spelet, men att ha många olika är bara en fördel under ett visst styresskick, annars leder det till splittring och missnöje. Du kan dessutom bli den som grundar en viss religion vilket leder till att en av dina städer blir den religionens heliga stad, och att en profet kan bygga en särskilt helig byggnad där. Du kan dock tryggt ignorera allt vad religion heter och inte lida några stora nackdelar av det.

Nyheterna i övrigt är förstås många – jag skulle med lätthet kunna fylla tidningen med grafiska finesser, stora personligheter och den inkluderade editorn (som kommer att utökas med gratis expansioner) – men störst av allt är nog ändå möjligheten att spela multiplayer redan från start. Föregångarna har fått multiplayer först efter senkomna expansioner, men i fyran man kan tänka sig. Lan-spel med upp till arton personer är inga problem, trots att spelet är turordningsbaserat. Du väntar helt enkelt tills alla är klara, och vill man undvika problem med slöa spelare kan man ställa in en timer innan man börjar. Till och med PBEM (play by e-mail) stöds, så att du kan skicka ett drag till en polare, varpå han skickar tillbaka sitt motdrag och så vidare tills någon vinner. Visst, nästan ingen kommer att utnyttja den möjligheten, men att den finns med är imponerande. Multiplayerdelen känns solid och genomtänkt, och är definitivt en stor del av glädjen med *Civilization IV*. Bäst är det förstås som alltid att sitta i samma rum så att man kan skrika åt varandra när kulorna börjar flyga, och har ni bara en dator kan ni spela hotseat, och turas om att göra drag. Lysande.

Att spela *Civilization IV* känns lite som när jag för första gången startade *Civilization* på min Commodore Amiga för länge länge sedan. Jag hade nyligen flyttat hemifrån och ingen hindrade mig att bokstavligt talat sitta hänförd framför skärmen i 24 timmar, inte ens behovet av att gå på toaletten (ja okej då, jag gick faktiskt på muggen två gånger, men jag sprang dit och tillbaka för att inte missa en sekund). Om jag inte hade behövt gå till jobbet hade jag antagligen suttit tills jag kollapsade av utmattning över tangentbordet.

Det fjärde spelet i serien väcker samma hänförda känslor inom mig, jag vill bara fortsätta spela, till och med när de onda aztekerna intar min huvudstad, som jag chansat på att lämna oförsvarad medan jag använde alla mina trupper för att besegra de timida kineserna. Det finns oerhört mycket att sätta sig in i, även om man är en gammal grånad *Civilization*-veteran, men det strömlinjeformade gränssnittet och den ibland lysande ai:n gör att man aldrig tröttnar och att det alltid finns något nytt att upptäcka. Bara en omgång till innan jag går och lägger mig – den känsla som så många spel förgäves försöker väcka hos spelaren. Sid Meier har än en gång väckt den hos mig, och kommer att göra det hos alla ni hängivna strategispelare så fort ni får spelet i er hand.

Det är möjligt att jag kommer att tröttna på *Civilization IV*, precis som jag tröttnat på trean. Men i likhet med föregående delar vet jag att den känslan bara är temporär. Jag kommer alltid att ha spelet nära till hands på hyllan ovanför skärmen, så att jag kan ta fram det och spela en stund när andan faller på. Och när det händer är det ingen idé att ni försöker nå mig längre, jag är fast. Jag måste bara spela en gång till, innan jag går och lägger mig. *Mats Nylund*

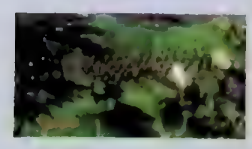
ÅSIKT
TOMMY RYDLING

Jag vet inte hur många tusen timmar jag lagt ned på *Civilization*-serien hittills. Men jag vet att jag kommer att lägga ned några tusen till.

För med *Civilization IV* har äntligen det hänt som borde ha hänt redan 1996 i och med spel nummer två: gränssnittet har fått sig en rejäl uppdatering. Det som tidigare var svårtytt, krångligt och tidsödande har i de flesta fall gjorts betydligt smidigare.

En annan "nyhet" är multiplayerstödet, som nu är inkluderat från start. Ingen mer väntan på en halvdan play by email-expansion, med andra ord.

I övrigt är spelet lika magiskt beroendeframkallande som sina föregångare. Varje gång man spelar får man en lite större förståelse för hur djupt det är och att man aldrig riktigt kommer att se allt som finns där. Farväl, sömn; farväl, vänner; farväl, jobb. Jag har en värld att erövra. **9**



SPELA ÄVEN

Age of Empires III (PC)
Så lik och ändå så olik *Age of Empires III* är en mer sagoskimrande realistbaserad strategispel med bländande vackra grafik och nästan allt bra från sina föregångare, medan man lyckats undvika de flesta mindre lyckade.

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 10
LIVSLÄNGD 10	TOTALT	**10**

BIOPREMIÄR 4 NOVEMBER

Xenosaga är en hyfsat pretentiös [illegible] De tyska undert- [illegible] på [illegible] väl stort [illegible]

XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT UND BÖSE

Tidernas mest pretentiösa rollspelsserie fortsätter. Frågan är bara hur många filmiska mellansekvenser vi orkar med?

Då *Metal Gear Solid 2* släpptes snackades det en hel del om hur Hideo Kojima försökte överbrygga glappet mellan film och spel. Skeptikerna tyckte att spelet var så sönderspräng av mellansekvenser och utdragen dialog att det interaktiva momentet hamnade i skymundan. Fast med facit i hand så var *Metal Gear Solid 2* ingenting i jämförelse med vad som komma skulle.

Xenosaga är tidernas mest pretentiösa rollspel. Redan då det första spelet släpptes klargjordes att ambitionen var att skapa ett sex delar långt framtidsepos fyllt av mänskliga robotar, intergalaktiska inbördeskrig och djupa hemligheter. *Xenosaga II: Jenseits von Gut und Böse* är inget avsteg från den inslagna vägen. Det tar vid där den första delen slutade och lunkar sedan vidare i den överkomplexa handlingen. Inget, förutom det för tillfället mest uppenbara, är direkt greppbart. Det är snudd inpå omöjligt att utan ordentliga förkunskaper kunna överblicka läget och känslan av att man hela tiden skulle kunna bli utnyttjad av ignobla krafter är ständigt närvarande.

För den som väl pallar sätta sig in i den ogästvänliga storyn väntar ett omgångsbaserat rollspel med stort karaktärsgalleri, en hel del intressanta lösningar och evighetslånga mellansekvenser. Alla dom som klagade på att guardian force-attackerna i *Final Fantasy VIII* tog för lång tid bör hålla sig borta. Då jag ett antal timmar in i spelet spenderar uppåt 80 minuter framför tv:n och inte får styra mina karaktärer under mer än högst fem av dessa så är jag nära att ge upp. Det är bara för mycket. Men jag fortsätter och efterhand växer spelet på mig. Men då jag har som roligast med *Xenosaga II* är det inte på grund av den överkomplexa handlingen eller de snygga mellansekvenserna. Då jag har som roligast är det snarare trots överskottet av handling och cineastiska ambitioner. Och det känns verkligen synd att *Xenosaga*-serien håller på att begravas under ett berg av svårgenomtränglig rekvisita i form av semi-interaktiv anime. För därunder gömmer sig ett bra rollspel. Stridssystemet, som möjliggör val av höga eller låga attacker och kombos, är riktigt genomtänkt och friheten att välja hur de olika karaktärerna ska utvecklas genom att lära dem nya färdigheter är stor. Men på varje guldkorn går ungefär en timme mellansekvens. Och då snackar vi inte bara om befogade mellansekvenser.

Uppföljaren till *Xenosaga II* har redan fått underrubriken *Also Sprach Zarathustra* – en titel som syftar på ett av litteraturhistoriens torraste verk. Det säger en del och lägger den pretentiösa ribban extremt högt. ***Håkan Durmér***

Sugen på film? Prova *Xenosaga II*. Det tar en evighet innan man får spela.

FORMAT
PS2
GENRE
ROLLSPEL
UTVECKLARE
MONOLITH SOFTWARE
UTGIVARE
NAMCO
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

SPELA ÄVEN

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 5
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	5

BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

FORMAT NDS
GENRE PLATTFORM
UTVECKLARE RISING STAR
UTGIVARE RISING STAR
DISTRIBUTION BERGSALA
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–4
TEXT HD

TOTALT
[illegible]

7

Det är egentligen så förutsägbart. Så fort det kommer en ny bärbar konsol ska det släppas en uppsjö nyversioner och konverteringar av gamla klassiker. Anledningen till det behöver vi knappast fundera över alltför länge. Men så fort titelmelodin till *Bubble Bobble Revolution* drar igång byts känslan av att någon är ute efter att tjäna snabba pengar mot pur nostalgi. I min värld ligger Taitos arkadklassiker *Bubble Bobble* på samma klassikernivå som *Pac-Man* och *Tetris*. Men *Bubble Bobble Revolution* är långt mycket mer än bara en skön nostalgitripp. Spelet erbjuder två olika lägen – det klassiska och ett nytt storymode. Även om storyn inte är mycket att hänga upp sin vardag på så bevisas det med de många och varierade banorna att *Bubble Bobble*-konceptet fortfarande kan fängsla. Det tar inte många minuter innan man är fast i de charmiga drakarnas eviga kamp mot överenergiska monster och för varje såpbubbla som rapas fram växer kärleken till Bub och Bob.

PAC'N ROLL

FORMAT NDS
GENRE PLATTFORM
UTVECKLARE NAMCO
UTGIVARE NAMCO
DISTRIBUTION BERGSALA
SLÄPPS 15 OKTOBER
SPELARE 1
TEXT MW

TOTALT
[illegible]

5

Sätt att använda Nintendo DS pekskärm som kontrollmetod i ett plattformsspel #2: virtuell trackball. På den undre skärmen syns endast Pac-Mans runda kropp och på den övre en överskådlig bild av 3D-landskapet han rullar över. För att få Pac-Man att röra sig över landskapet drar du i hans klotlika kropp på den undre skärmen och sätter honom i rörelse. Även om det kan kännas lite oprecist ibland när man sitter och klöser med pennan för att få upp farten så fungerar styrningen bättre än jag hade väntat mig. Men känslan av att släppa hämningarna och bara rulla tyglas dessvärre av ett ständigt samlande. Hade man skippat det och låtit Pac-Man rulla friare och fortare genom banorna hade man kunnat göra ett riktigt bra bärbart plattformsspel med spännande styrning. Som det ser ut nu så fungerar *Pac'n Roll* bara som ännu ett exempel på hur DS tryckkänsliga skärm kan användas i ett plattformsspel. Om ändå allt det andra hade varit lika intressant som kontrollen.

EYE TOY: KINETIC

FORMAT PS2
GENRE PUSSEL
UTVECKLARE SONY
UTGIVARE SONY
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT MW

TOTALT
Världens bästa träningsvideo

7

Eye Toy: Kinetic är inget regelrätt spel. Det är inte skapat bara för att underhålla spelaren på lättast möjliga sätt – det är tvärtom ett försök att göra något som många tycker är tråkigt så lättsamt som möjligt: nämligen att träna sin kropp.
Kinetics viktigaste funktion är den personliga tränaren som tillsammans med dig utformar ett tolvveckors träningsschema. Olika sorters övningar läggs ut på veckans dagar för att ge dig ett fullständigt träningsresultat och före samt efter varje träningspass visar tränaren hur du skall värma och stretcha.
Som ni nog förstår har jag inte haft tillgång till *Kinetic* i tolv veckor och kan därför inte uttala mig om hur det fungerar på lång sikt. Men efter min lite kortare, men intensiva, testning kan jag inte se några egentliga problem i programvaran. *Eye Toy: Kinetic* kommer att motivera dig inför din träning och bara det att jag är andfådd efter ett träningspass när jag skriver detta borde ses som ett toppbetyg.

TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

FORMAT PSP
GENRE RACING
UTVECKLARE SUMO DIGITAL
UTGIVARE CODEMASTERS
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–12
TEXT NA

TOTALT
Bara Ahlgrens bilar är bättre

7

Att äta kakan och ha den kvar tordes vara omöjligt, här lyckas man nästan. Att betitla sig den ultimata racingsimulatorn är överkaxigt till den grad att det är dumt, men jag kan inte låta bli att gilla det. De som känner igen *TOCA*-serien vet att den handlar om en förare med en önskan att lyckas överallt, från rally till formel ett. Variationen i spelet är därmed på topp och man måste hela tiden anpassa sin körning till det aktuella fordonet. Med en smidig inlärningskurva är varje spelminut ren njutning.
För att motiviera ett köp av PSP-versionen har utvecklarna kryddat med ett antal roliga finesser. Multiplayer för 12 spelare, justering av den analoga kontrollens känslighetsgrad och möjligheten att vända skärmen upp och ner och därmed styra med höger tumme.
Det spelet faller på går egentligen att skylla på PSP. Laddningstiderna är fortfarande irriterande. Dessutom har grafiken tendens att hacka när för många bilar finns på banan. Blunda för problemen och njut, det är ett tips.

COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

FORMAT PSP
GENRE RACING
UTVECKLARE CODEMASTERS
UTGIVARE CODEMASTERS
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SPELARE 1–8
SLÄPPS UTE NU
TEXT NA

TOTALT
[illegible]

4

Är det någonting PSP har ett överflöd av så är det racingspel. Riktigt varför man valt att genomföra den här portningen kommer jag aldrig att förstå, spelet var ingen höjdare till att börja med ändå.
När samma problem som i originalet med de brådmogna riktningspilarna infinner sig förstår jag genast hur ambitionsnivån förhållit sig. Gör det snabbt. Gör det enkelt. Vidare utforskning av det bärbara rallyspelet avslöjar att den analoga styrspaken är ryckig, överkänslig och i stort behov av finjustering – som rak motsats hittar vi det digitala styrkorsets seghet. Hela tiden bagateller som kunde ha fixats till bara man gett spelet den tid det behöver. Nu när vi är inne på tid så kan vi uppmärksamma laddningstiderna, dessa är inte bara långa utan frekventa dessutom. Nyckelordet som utvecklarna tappat bort är finjustering.
Som avslutning måste jag undra varför spelet skall vara så förbannat svårt för nybörjare? Är det en dörrstopp man önskar producera?

HEROES OF THE PACIFIC

FORMAT XB
GENRE ACTION
UTVECKLARE IR GURUS
UTGIVARE CODEMASTERS
DISTRIBUTION PAN VISION
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT TP

TOTALT
[illegible]

5

Heroes of the Pacific är en avkomling i rakt nedstigande led från det gamla höjdarspelet *Wings of Fury*. Nu som då handlar det om arkadflygaraction i andra världskrigets Stilla havet. Berättelsen som limmar ihop uppdragen kretsar kring en ung amerikansk pilot som ska hämnas sin brors död ("you don't suckerpunch the United States of America without paying for it") och den är rätt vidrig i all sin sliskighet. Här sparas inte på krigsfilmsklichéer, och att peppra "jappsar" lämnar en starkt besk eftersmak. Rent spelmässigt fungerar det, även om intrycket blir lite nipprigt på grund av en mängd små buggar – dialogerna hamnar inte sällan i taktlig synk med händelserna på skärmen och spelet känns lite oputsat i största allmänhet. Grafiken är dock godkänd och menyerna är läckert seriletidningsinspirerade. Om du verkligen suktar efter ett spel i den här genren så är det ett okej val, men spela hellre *Crimson Skies*.

Ibland strular det till sig i livet. Då ropar man på *Ouendan*. Hela spelet genomsyras av en oerhört uttrycksfull mangastil som visar på senemedelets möjligheter.

Det hela handlar framför allt om att trycka på numrerade siffror vid rätt tillfälle, alltså när den stora ringen som snabbt sluter sig mot den inre hamnar i rätt läge. Men även att till exempel följa bollar från och till baka i banor över skärmen.

Ouendan är ett rytmspel som sjuder av lättillgänglig spelglädje, men som för den skull aldrig känns trivialt.

OSU TATAKAE OUENDAN

Från skaparen av världens bästa musikspel, Gitaroo Man, kommer en ny superhit.

Ibland kan man inte låta bli att fundera på hur tidiga planeringsmöten av vissa spel går till. Hur spelidéer som låter helt vansinniga i ord lyckas bli verklighet. *Ouendan* är ett sådant spel. Testa att i huvudet måla upp följande möjliga (men knappast troliga) scenario från Inis personalmöte:

– Okej, *Gitaroo-Man* blev ju bra. Vi gör ett musikspel till. Men vad ska det handla om?

– Tja, kanske nåt som berör folk. Som kan få dem att identifiera sig med innehållet?

– Jo, det låter bra. Men lite pretentiöst va? Det är ju ett musikspel liksom.

– Visst, men vi kan ju göra det med en humoristisk touch. Allvar med lite lagom fin charm sådär.

– Mmm, sant. Vad sägs om att fylla en stad med folk som har problem de behöver hjälp med? Typ en snubbe som behöver få gäster till sin tomma restaurang, eller att få ordning på en risig mage, kanske hjälpa en grabb som behöver lugn och ro så att han kan plugga till ett prov?

– Inte så dumt. Och då känns det väl helt naturligt om vi kastar in tre sköna hejaklacksledare som med coola kläder och glada tillrop ("Osu!") dansar bort problemen till klatschig musik?

– Helt klart.

Så måste det bli. Vi kör på det. Hämtar du mer kaffe?

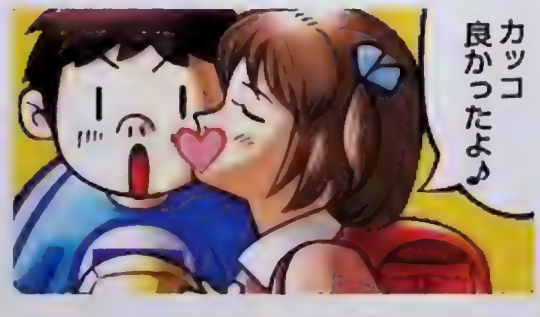
Ouendan har nog den ostigaste handlingen hittills i ett Nintendo DS-spel. Det är samtidigt ett av årets bästa spel, oavsett plattform. Någon hamnar i en jobbig situation och behöver hjälp, skriker därför på undsättning ("Ouendan!") från våra hjältar som rusar dit och genom ditt stylusfäktande dansar kaos till kosmologisk ordning.

Varje uppdrag spelas upp som en musikvideo på den övre skärmen. På pekskärmen dyker det upp ringar och andra figurer som spelaren ska trycka på, följa med i och snurra runt i rätt takt och ordning. I bakgrunden dansas det på för fullt och de här gossarna kan verkligen sina moves. Längst upp finns en värdemätare som snabbt rusar ner mot "game over" ifall man inte håller takten. Allt är väldigt intuitivt, lättfattligt och enkelt att komma igång med. En bit in i spelet är det också väldigt utmanande.

Varje låt är uppdelad i tre-fyra avsnitt och beroende på hur det går i de olika delarna händer det lite olika saker i filmens mellansekvenser. När man har tagit sig igenom den första låtserien (runt 15 låtar) går man upp i svårighetsgrad (sammanlagt fyra) varpå man kör i stort sett samma melodier igen, men med nya och betydligt svårare dansstegsmönster.

Pekfunktionen och de båda skärmarna utnyttjas genialt. De små historierna som blixtrar fram i den övre skärmen rör sig från söta till roliga till ibland, faktiskt, lite rörande. Allt i en läcker mangastil som är så smart tecknad och komponerad att det inte krävs förståelse av ett enda japanskt tecken för att den ska gå in i hjärtat eller i alla fall repa upp munnen i ett fånigt flin. Generellt är soundtracket, precis som den grafiska stilen, en i positiv betydelse vild historia. Mina personliga favoriter utgörs av några tempohöga punkpärlor med trallvänliga refränger. Även den finstämda *Over the Distance* som spelas upp till spelets vackraste historia bör nämnas. En ung man som inte hann säga adjö till sin älskade innan han dog i en motorcykelolycka får tillåtelse av en ängel att kliva ner från himlen för att försöka kommunicera med sin sörjande vän. När man inte lyckas hjälpa honom i de olika delavsnitten känner man sig som en usling. Men när man väl lyckas ge de älskande kontakt så att man i slutet av låten får dra upp pennan i ett stort hjärta och se dem kramas är det svårt att inte känna sig lite varmare. Låter måhända som en novell från Starlet. Spelar ingen roll – jag smälter. Sentimental sockervadd; Nintendo DS-poesi.

Ouendan är ett spel som förtjänar att nå ut till många långt utanför Japan och ytterligare ett rejält styrkebevis för Nintendo DS. Spelets enda svagheter är att det ibland kan kännas lite segt att vänta på att låtarna ska startas om när man har misslyckats, samt att det tyvärr krävs fler än en kassett ifall man vill spela med sina kompisar. Men jag är så förtjust i spelet att jag till och med sitter och funderar lite på tian. Fast den sparar jag tills jag får en uppföljare med generösare multiplayermöjligheter. ***Stefan Blomberg***



FORMAT
NDS
GENRE
Musik
UTVECKLARE
iNiS
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
JAPANIMPORT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4

SPELA ÄVEN

GRAFIK	9	LJUD	9
KONTROLL	9	LIVSLÅNGD	9
TOTALT	9		

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Går det verkligen att överföra den djupa känslan och den komplexa kontrollen från Pro Evolution Soccer 5 till en bärbar konsol? Svaret är: både och.

Det första mötet med PSP-versionen av den senaste delen i *Pro Evolution Soccer*-serien var en total katastrof. Efter tre raka uddamålsförluster mot brödnationen Saudiarabien var jag, något förhastat, beredd att utnämna PSP-konverteringen av *Pro Evolution Soccer 5* till tidernas sämsta fotbollsspel. Men efter att ha svalt stora delar av min stolthet, gått ner en svårighetsnivå och bytt om till Zlatans randiga Juventuströja gav jag spelet en ny chans. Och det var då bitarna föll på plats.

På ytan är *Pro Evolution Soccer 5* minst lika snyggt på PSP som det var på Playstation 2. Att Konami dessutom lyckats överföra den där säregna *Pro Evolution*-känslan är imponerande. Det strategiska ställningskriget och de täta närkamperna är exakt lika krävande även i det bärbara formatet. Det är först då man kommer till kontrollen som de inneboende begränsningarna i PSP:n gör sig påminda.

Alla som tagit sitt *Pro Evolution Soccer*-spelande på allvar vet att en kontroll utan R2-knapp är som att försöka högerklicka med en Apple-mus – det blir lite omständligare. Över lag inbjuder PSP-formatet inte till en lika finmotorisk kontroll. Och därmed blir upplevelsen ganska annorlunda, särskilt som spelarna ibland slår hyggligt ologiska passningar. Det som fungerar utmärkt på Playstation 2 måste justeras något på PSP. Frustrerande eller utmanande? Beror givetvis på vem man frågar. Men efter de tre raka förlusterna mot Saudiarabien var jag benägen att hävda det förstnämnda.

I PSP-versionen av *Pro Evolution Soccer 5* existerar inte Master League-läget. Bortsett från det är en imponerande stor del av originalutgåvan med i den bärbara konverteringen. Som en extra bonus går det dessutom att föra över save files mellan PSP:n och Playstation 2:an genom en usb-kabel. Därmed går det att alltid ha sin aktuella liga nära till hands och av någon underlig anledning känns det annars ganska enformiga enspelarläget i *Pro Evolution Soccer 5* betydligt roligare på PSP.

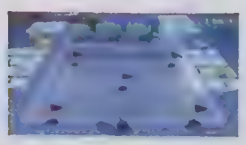
Den djupa känslan finns alltså där, medan den komplexa kontrollen inte riktigt kommer till sin rätt. Men som *Pro Evolution Soccer*-fantast gråter jag ändå av lycka över möjligheten att alltid kunna ha Zlatan med mig på bussen. PSP-versionen av *Pro Evolution Soccer 5* kan inte ersätta Playstation 2-versionen, eftersom upplevelsen inte blir fullt lika påtaglig. Men likväl så är det ett riktigt bra spel och ett väldigt bra komplement för den som inte vill riskera att drabbas av akut *Pro Evolution Soccer*-abstinens på tåget upp till Norrland.

Håkan Durmér

Det är smått fantastiskt [illegible] Konami har lyckats få [illegible] rätta *PES*-[illegible] Pro Evolution Soccer 5 [illegible] Playstation 2 [illegible] PSP [illegible]

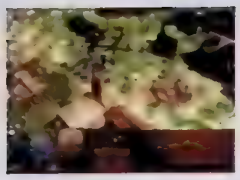
FORMAT
PSP
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
KONAMI TYO
UTGIVARE
KONAMI
DISTRIBUTION
KONAMI
SLÅPPS
UTE NU
SPELARE
1–2

GRAFIK 9	LJUD 4	KONTROLL 5
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 8	**TOTALT**	**7**
[illegible]	[illegible]	

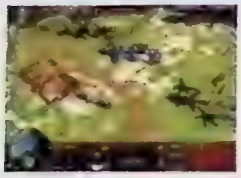


SPELA ÄVEN

[illegible]



Standardgränssnittet tar upp en tredjedel av skärmen och är en skrymmande styggelse. Som tur är kan du aktivera ett mindre som endast tar upp en femtedel av skärmen. Även om det senare också låter som mycket så är det ganska uthärdligt



Det är kanske fel på mig, men mina strider brukar för det mesta handla om att peka ut enskilda, särskilt farliga mål, för att sedan låta soldaterna sköta knogandet bäst de vill. Oftast klarar de sig riktigt bra eftersom den artificiella intelligensen håller en hyfsad nivå

AGE OF EMPIRES III

Efter att ha väntat i sex år har stunden nu kommit. Kommer Creative Ensemble att lyckas i en överfull genre som oftast känns stagnerad? Super PLAY har höga förhoppningar.

Den koloniala tiden då de europeiska imperierna lade världen under sig med hjälp av krut, alkohol och religion har sällan varit grund för storsatsningar inom spelvärlden. Detta är någonting *Age of Empires III* tänker ändra på. Fokus har hamnat på Nya världen och tanken är att vi spelare skall få utforska Amerika från Kap Horn till Alaska. Till vårt förfogande har vi kolonialmakterna Spanien, Storbritannien, Frankrike, Portugal, Holland, Ryssland, Tyskland och Osmanska riket. Creative Ensemble har tänkt till och försökt kategorisera sina spelare under åtta arketyper. Dessa har sedan fått representeras av de olika civilisationerna och det gör att man gärna tänker en extra gång innan man gör sitt val. Manualen gör en medveten om att till exempel brittera står med god ekonomi medan fransmännen har lätt att allierа sig med de livsviktiga indianstammarna i Nya världen. Jag skall erkänna att det på förhand är svårt att bestämma sig för vilket imperium man vill satsa på, men allt eftersom man blir mer erfaren och lyckas hitta kärnan i varje civilisation så blir valet enklare. Ett tips är att börja spela som Spanien, då landets kolonister kan räkna med ett stort stöd från sin hemstad, vilket öppnar upp för möjligheten att lägga mindre energi på att jaga resurser och istället fokusera på erövringen av världen.

Hemstad? Var är det för något tänker du kanske? Jo, det är det nya centrala inslaget i *Age of Empires*-serien. Varje civilisation har en utgångspunkt i en stad som fungerar som hjärtat i ditt imperiebygge. Under vilket ögonblick som helst kan du växla mellan din bas i Nya världen och din europeiska hemstad. Medan du är ute och äventyrar i Amerika samlas erfarenhetspoäng som sedan kan användas för att uppgradera din stad. Tänk på staden som en rollspelskaraktär så blir det enklare att förstå systemet bakom. Ju högre nivå din stad har desto mer hjälp och stöd kan du få från den. Hjälpen väljer du ur en kortlek där ett kort till exempel kan motsvara ett par nybyggare, en låda kött eller kanske en haubits. När du

DE EUROPEISKA IMPERIERNA LADE VÄRLDEN UNDER SIG MED HJÄLP AV KRUT, ALKOHOL OCH RELIGION

FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
CREATIVE ENSEMBLE
UTGIVARE
MICROSOFT
DISTRIBUTION
MICROSOFT
SLÄPPS
4 NOVEMBER
SPELARE
1-8

använder ett kort så dyker motsvarande innehåll upp i din bas efter en kort väntan. Strategin i strategin kommer när du inser att du har begränsat med kortutrymme per kortlek och måste därför välja vilka kort du vill ha med och vilka du vill lämna utanför. Att man sedan kan ha hur många kortlekar som helst ger ännu en dimension. Säg till exempel att du skall utföra en attack från havet, använd då din anpassade havskortlek för att få så många fördelar som möjligt. Kanske är det så att du behöver många trupper snabbt? Då är det bara att plocka fram den kortlek som du så fint ordnat så är biffen klar. Tro mig, det kanske inte låter som en självklar funktion nu, men när du väl sitter med spelet framför dig så kommer allting att klarna. Inte minst på grund av den utmärkta tutorialen som finns inbyggd i spelet. En svag punkt är att hemstaden har en tendens att erbjuda lite för mycket hjälp, jag kan tänka mig att man med lite erfarenhet kan tippa balansen i spelet till sin fördel.

IF IT AIN'T BROKE, DON'T FIX IT

För övrigt är *Ages of Empires III* ett ganska standardiserat strategispel, bara mycket smartare. Det handlar fortfarande om resurshantering, men du slipper till exempel tänka på dina arbetare när du väl skickat ut dem på sina uppdrag. De arbetar hårt och meddelar dig genom en ikon så fort de blir sysslolösa. Du slipper all mikrohantering eftersom arbetarna inte behöver gå tillbaka till en samlingspunkt när de samlat sina resurser, istället sköts detta automatiskt. För att expandera behöver du självklart bygga, även här lyckas Creative Ensemble med ett smärtfritt utförande. Välj arbetare, välj byggnad och välj var du vill placera den, svårare än så behöver det aldrig vara. Att uppgradera dina byggnader är en självklarhet och till en början har du knappt något att förbättra, men allt eftersom du lyckas utveckla dig från kolonialism till industrialism desto bättre kommer dina faciliteter att prestera.

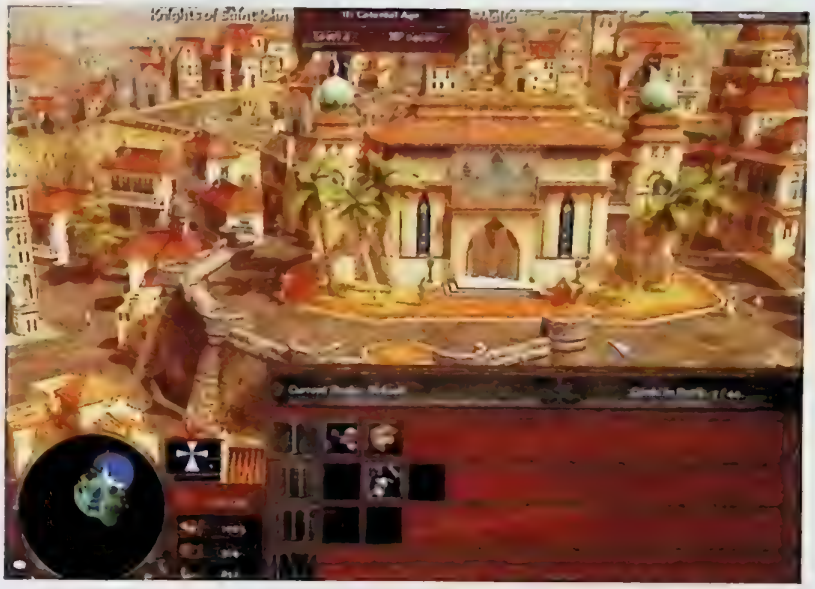
Tyvärr brister *Ages of Empires III* på samma område som alla andra strategispel. Nämligen när det gäller trupper och stridshantering. Visst finns det ett sten, sax och påse-system som grund, men det är fortfarande spelaren med störst armé som vinner. Att tankrusha dina motståndare är med andra ord fortfarande en given taktik.

Den främsta säljargumentet hos spelet (om Microsoft får sin vilja fram) är det faktum att *Ages of Empires III* är ett oerhört vackert spel. Inom konsolbranschen dreglar man hinkar över skärmbilder med nästa generations grafik, vi med hyfsat moderna datorer är redan där. Just detta får mig att rynka pannan åt spelets systemkrav. Jag är inte så säker på att en processor på 1,4 gigahertz och 256 megabyte RAM verkligen räcker till.

Det enda som återstår att berätta om är de olika spellägena. För ensamspelaren är campaign-läget en trevlig liten sak. Här får vi följa tre olika generationer av familjen Black med start i Johanniterriddarnas sista dagar i Malta för att avsluta med det industriella USA. Utöver det kan man leka med skirmish-läget ensam eller mot ett gäng polare. Mest kul har man dock i ES Online – en Xbox Live-liknande tjänst speciellt anpassat för *Ages of Empires III*. Här snackar vi chattrum, ranking, tävlingar, community och allt möjligt godis man kan tänka sig och vill ha.

Om du längtat efter en värdig uppföljare så kan sluta vänta nu. Det tredje spelet i serien (*Age of Mythology* räknas inte) revolutionerar måhända inte genren men lyckas väldigt bra där det räknas. Tiden rinner bort och man har egentligen aldrig en tråkig stund. *Ages of Empires III* är klassisk rts när den är som bäst. ***Naseer Alkhouri***

Age of Empires III handlar ganska mycket om utveckling. Vilken riktning du vill se din koloni utvecklas åt är helt och hållet upp till dig.



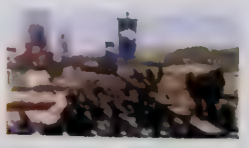
Förutom att skicka hjälp till din koloni så fungerar din hemstad även som en måttstock på hur långt du utvecklats. Byggnaderna anpassar sig efter erfarenhetspoängen du lyckats samla och du kan dessutom låsa upp nya invånare, diverse pynt och andra nödvändigheter

ATT TANKRUSHA DINA MOTSTÅNDARE ÄR FORTFARANDE EN GIVEN TAKTIK

Handel med indianstammarna är en viktig del i din kamp för överlevnad.

Nyss landstigen på den amerikanska kontinenten måste du snabbt se till att få igång en fungerande bas.

GRAFIK 9	LJUD 8	KONTROLL 6
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 9	**TOTALT**	**8**
Efter 24 uppdrag	För er som längta	



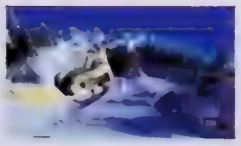
SPELA ÄVEN

Rome: Total War (PC)

Medan *Age of Empires III* fokuserar på det välkända formatet med resurshantering, byggnader och tankrusher väljer *Rome: Total War* en mer taktisk infallsvinkel. Att leda [illegible]

SSX ON TOUR

En sista gång bara ute och glider, på snowboard och skider



Du som spelat tidigare *SSX*-l r marker direkt hur mycket mer avskalad disp'ayen ar. Mataren i botten ar givetvis boost-reglaget Boost får man genom att staja och nar mataren ar fylld kan man utfora dodsforaktande "monster tricks"

FORMAT
PS2/NGC/GC
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
20 OKTOBER
SPELARE
1-2

Snowboardspelens kronbärare är tillbaka. Och ja, det är bäst hittills. Igen.

Hata, det är så lätt att hata på avstånd.

Snowboards.

Mitt Vietnam.

Som idrottspuritan – med klar angränsning åt det fascistoida – så har snowboard och annan, snöbunden extremsport för mig alltid varit synonymt med allt det som förorenar sportmanskapets esprit de corps: utkavlad MTV-punk, alternativkulturell fixering, tillbakalutad attityd och allt annat som på något sätt kan härledas till punchiga slackers.

Tanken på att spela ett spel om snowboards – ett snowboardspel – ger mig direktlinje till *Simpsons*-avsnittet där Lisa tvingas panta ner sig ("like you knooow – whatever") för att passa in i slashasarnas krets.

Det är, som sagt, så lätt att hata på avstånd.

Sen tar man steget in, via *SSX*.

Det en präktig saltomortal över generationsklyftan.

Jag tror min rädsla slash hätskhet slash motstånd mot det här ligger i att det är så lätt, så jäkla enkelt, att bara kalva ur sig ännu ett spel där karaktärerna har mohawk, neonfärgade brallor och säger, "dude".

SSX har allt det där.

Men ändå.

När jag var i Vancouver tidigare i år och förhandskollade på *SSX On Tour* snackade producenten Steve Anthony om att man skulle dämpa alla de där influenserna, att man efter mangafyrverkerierna nu skulle satsa på en mer realistisk approach, att sätta munkavle på de skrikiga färgerna och att åtminstone försöka hålla sig något mer inom råmärkena för gravitationens lagar.

Det sista är en sanning med modifikation.

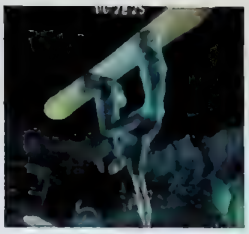
I mitt första race krockar jag med en helikopter.

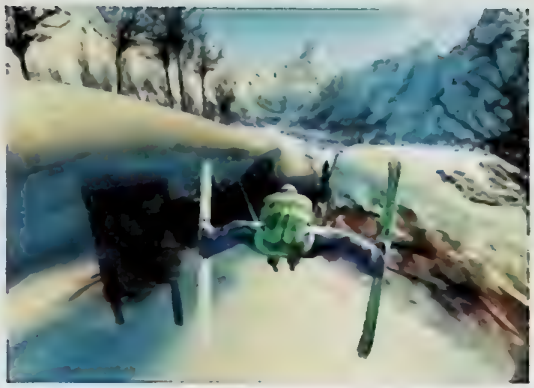
De kallas "monster tricks" och går ut på att i en bullet time-fixad sekvens snöra ihop så många olika extrema luftdanser man hinner innan Newton hamrar hem sin teori.

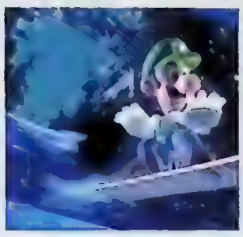
Och nu blir det jäkligt svårt att driva igenom min poäng, men här är den: *SSX On Tour* försöker inte spänna musklerna. Flirta med fansen. Visa kuken.

Banorna är alldeles för långa för att orakade mångsysslare med taskig attention span skall greja det, luftakrobatiken måste budgeteras sparsamt, här finns inga 3600-graders-rotationer som i *SSX Out of Bounds* och även om spelarna kan ha blonderad *Fame Factory*-frippa och fläskiga polisonger så är de fortfarande bara vanliga snubbar i Oakley-overaller.

SSX On Tour är vad det är – ett snowboardspel, om än ibland på twin tips-skidor – och utifrån de förutsättningarna har man snickrat ihop ett förträffligt spel enligt enkla, raka principer. Dessutom är det oväntat – men välkommet – svårt.







Infoga generell kommentar om iskalla åkare eller dylik lattkopt klyscha.

Luigi på bräda – tveksam bonus för alla Gamecubeägare.

Den stora nyheten, att välja mellan skidor och bräda, är inte bara kosmetika, men inte så värst mycket mer heller. Tricken är annorlunda och skidåkare kommer snart att upptäcka hur irriterande ofta man landar med baken i färdriktningen. Men det ser ju faktiskt snyggare ut.

Nyheterna i spelet är många: du skapar och konfigurerar din egen åkare, banorna myllrar nu av turister och åskådare och soundtracket har gått ifrån den mer klubborienterade sidan för att fingra på rockådran. Men, lugn. Det är inte så illa som det låter. Till skillnad från Electronic Arts andra samtida titlar – ingen nämnd, ingen glömd – så har man lyckats få till en hyfsad mixtape av stilar. Från brölig dieselrock (Motörhead), via stelbensopererad indie (Bloc Party) till en skön inprickning på Chuck D:s formkurva med *B-side Wins Again*.

Karriäristen kommer snart att haja att det som till en början låter rätt simpelt – The Tour är karriärläget, "shred events" är

DET SATSAS MER PÅ REALISM, ATT SÄTTA MUNKAVLE PÅ SKRIKIGA FÄRGER OCH ATT FÖRSÖKA HÅLLA SIG INOM GRAVITATIONENS LAGAR. DET SISTA ÄR EN SANNING MED MODIFIKATION

de sidotävlingar där man höjer sin status för att öppna upp dörrar i The Tour – egentligen döljer en förgrening av tävlingsformer, mål och alternativ.

Såhär: först nedför backen vinner eller slå din motståndare med en viss tidsmarginal eller högst trickpoäng inom en viss tid eller kom minst på tredjeplats i fyra heat eller klara viss poänggräns inom fyra ramphopp eller samla visst antal prylar längs banan eller dela ut knogmackor till visst antal åkare innan de går i mål eller, eller, eller.

Ni fattar.

Lägg därtill att man kan köpa eller få spons för nya kläder, bräda, skidor, utrustning, frisyrer, egenskaper och så vidare.

Mellan varven dyker stiliserade rivaler upp – sju av dem återvänder från *SSX 3*, tre nya tillkommer – och måste klås för att avancera.

En bit in i spelet, i takt med att man når nya banor, får man även möjligheten att koppla samman dessa i ett friåk. Alltså möjligheten att åka från toppen av spelets allomfattande berg till dess fot. Och till skillnad från *SSX 3*, kån man här köra från en bana och bara fortsätta in i nästa utan några som helst avbrott.

Vilket leder oss till den verkliga storheten med *SSX On Tour*.

Som det tar ett tag att greppa.

Att susa ner i en fontän av pudersnö, med tunnelseendet som en strut kring panoramat, gör att tankar om bandesignen ofta knuffas åt sidan i jakten på nästa feta monstertrick.

Men vänta bara.

Du kommer tillbaka.

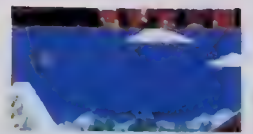
Storheten med banorna är nämligen tvådelad. Dels är varje lopp ett litet mästerverk i sig, ett nätverk av sidospår, genvägar, off pist-åk och hemliga tunnlar. Och så får man inte glömma hur spelserien alltid jobbat med att puckla andan ur spelaren med den ena naturupplevelseporriga vyn efter den andra: det är gigantiska alptoppar vid horisonten, lössnö som sprids som diamantgnistrande damm (och lämnar smältande kristaller på kameralinsen i en snygg effekt) och mån- och neonsken som färgar banan i dämpade kulörer.

Det börjar bli tjatigt nu, men det verkar som om man efter varje *SSX*-titel alltid vill vifta med "bäst hittills"-vimpeln.

Well.

Så är det. ***Kristofer Ahlström***

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	8



SPELA ÄVEN

SSX On Tour (PC)

Ultimate Spider-Man är som allra bäst när man slåss mot superskurkar. Episoden med Rhino är en av de roligaste. Först måste man rädda folk som lidit offer för hans bärsärkagång, sedan få skurken själv att fastna i cement så att man kan dänga till honom med en lyftkran för att slutligen hoppa upp på hans rygg och banka i såret som öppnat sig i hans rustning.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Ultimate Spider-Man är din nördige vän från skolan. Inget man skryter om direkt men något man plockar fram när ingen tittar, släpper alla hämningar och nördar loss.

Jag kastar mig fram mellan New Yorks skyline i graciösa hopp och precisa svingningar. Jag känner mig fri. Jag känner mig mäktig. Jag känner mig cool.

Då klampar halva redaktionen in i spelrummet. Jag ler lite smått för jag spelar ju ett roligt spel. Påpekar att det är roligt. Då säger någon att det ser fult ut. Var är texturerna? Varför kan man inte se mer än hundra meter framför sig? Cel shading ser alltid fult ut.

Jag blir helt stum. Vad menar de?

De fortsätter. Säger något om att superhjältar är himla fåniga egentligen. Ingen kan ju tycka att det är kul med trikåklädda kostymnissar på allvar.

Jag håller med dem. Jo, det är ju kanske inte så snyggt just nu… Nä, superhjältar är fåniga… På marken är Spidde inte så tajt… Stridssystemet är inget att skriva hem om…

Försöker avsluta till Spiddes fördel med hur kul det är i luften men får mest axelryckningar till svar. De går. Jag blir ensam med *Ultimate Spider-Man.*

För bara en stund sedan var jag barnsligt lycklig. Att spelet kändes som de tidigare filmspelen om Spindelmannen var på något sätt oviktigt. De nya elementen – grafiken, storyn, den lite tajtare kontrollen – var viktiga stöttepelare så klart. Idén att växla mellan Spindelmannen och hans värste fiende Venom är ett genidrag. Venom tar sig fram, oftast i ett snyggare New York om natten, genom att hoppa helt vansinnigt höga hopp som är en minst lika hög njutning att uppleva som Spiddes svingande. Dessutom fungerar han mycket bättre i strider vilket man får god tid att öva upp sig i eftersom armén nästan ständigt är på jakt efter honom.

Jag borde ha sagt något om det. Tänker jag. En aning för sent. Jag borde ha sagt något. Och då inser jag vad *Ultimate Spider-Man* är. Min, och din, nördige kompis från skolan. Inte särskilt hipp, inte särskilt populär. Tuffingarna på skolgården mobbar honom för glasögonen, finnarna och den hopplösa nördigheten. Jag går undan när han behöver mig som mest och dyker upp när tuffingarna försvinner och frågar om vi ska hänga efter skolan.

Det svider att erkänna. För när vi umgås så blommar han ut och är faktiskt riktigt rolig. Som New York om natten. Venoms symbiosdräkt slukar en människa för energi, sedan kastar han en bil på en folksamling och hoppar flera hundra meter upp i luften, landar på en skyskrapa och börjar jaga Electro runt stan. Sån är han, min vän.

Jag är Spindelmannen. Jag hoppar ut från Empire State Building, rusar genom luften, skjuter ut en nätlina precis innan jag träffar marken, svingar snabbt emellan ett par skyskrapor, kastar mig mot ett hus och springer uppför det den sista biten och sätter mig på toppen. Jag ler nöjt när en av belackarna som just kommit in säger "Oj". ***Jonas Högberg***

I *Ultimate Spider-Man* växlar man mellan Spindelmannen och hans värste fiende Venom. Båda bjuder på hålligång när de tar sig fram över New Yorks skyline.

FORMAT
PS2 GC XBOX
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
TREYARCH
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

SPELA ÄVEN

Animal Crossing (GC)

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	8

Soldaten log i mjugg när tyskarnas latrin exploderade.

Nytt i *Earned in Blood* är även ett efterlängtat samarbetsläge i multiplayer. Narrativt driven truppföring i all ära, men delad nazibashing är alltid dubbel nazibashing.

Större delen av storyläget berättas i återblickar i ett samtal mellan huvudpersonen och en overordnad. Ibland kommer dialogen in som en voiceover över olika sekvenser i historien också. Hyfsat atmosfäriskt.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Andra världskriget fortsätter. Liksom den bästa spelserien som skildrar det. God jul.

Det brukar gnällas rätt mycket på att spelen om andra världskriget är proamerikanska.

Åh.

Fan.

Andra världskriget var ju scenen där USA fick spela upp sitt sista obefläckade hjältedrama. Det fanns klart definierade angripare, angripare som var ett mer direkt hot mot den amerikanska livsstilen än några risodlare i Sydostasien. Det fanns heller inga inbördeskrig som i Korea eller Vietnam som kunde grumla syftets ädelhet. Och det faktum att USA gick in i kriget i en ren räddningsaktion för Europa fick insatsen att framstå som än mer osjälvisk.

Så när efterkrigstidens barn letar efter en obefläckad ruta på den amerikanska historiens lapptäcke att skildra, så är det inte så konstigt att det är samma jäkla murriga franska landsbygd som dyker upp i filmer, spel och tv-serier.

Brothers in Arms är inget undantag.

Minns till exempel den vattenglasstorm som uppstod efter Henrik Arnstads åsiktsrecension om att spelet i själva verket var del av en större propagandamaskin som rättfärdigade USA:s invasion av Irak.

Men faktum är att *Brothers in Arms* lågmälda heroism känns avsevärt mer trovärdig än, säg, historierevisionismen i übermensch-eposet *Medal of Honor*. De uppdrag som utförs är sammanhangspetitesser som att ockupera en strategisk byggnad eller slå ut en bortirrad konvoj.

Och just där är poängen med *Brothers in Arms*.

Förmågan att skildra krigets futtighet.

Utan att för den skull förminska individernas betydelse.

Earned in Blood tar det till den punkt att det faktiskt låter dig spela även som tysk soldat. I "skirmish mode" spelar man omväxlande som jänkare och kraut i en serie sammanhängande uppdrag, som på sätt och vis skildrar konflikten ur bådas synvinklar. Singelläget kretsar dock fortfarande kring porträttet av ett amerikanskt befäl – inte samma sergeant som tidigare, även om de visar sig ha ett samband – och gruppens resa bortom stormningen av Normandie.

Det första man upptäcker är hur den redan rätt avancerade ai:n piffats upp ytterligare. Nu får man verkligen jobba för att hålla fienden på samma plats med täckande eld, medan man avancerar – till skillnad från *Brothers in Arms*, där de mest grävde ner sig på samma ställe.

Faktum är att den täta stämningen från originalet, där man smög fram på tå över oroväckande tystlåtna hedar, har ersatts av rakt på sak-mangel. Därmed inte sagt att det taktiska inslaget försummas, bara att avtryckarfingret får svettas mer under tiden man försöker tänka ut en plan för att flankera eldställningarna.

Lägg därtill lite nya fordon – där M10 Tank Destroyer är den tyngst vägande nyheten – och fetare Xbox Live-stöd, så har du en färdigpaketerad julklapp till en krigsromantiker nära dig.

Amerikanskt hjälteglitter inkluderat.

God jul. *Kristofer Ahlström*

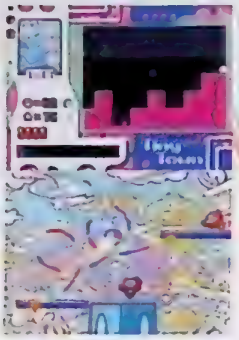
FORMAT
PC/XB/PS2
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
GEARBOX
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTION
UBISOFT
SLÄPPS
18 OKTOBER
SPELARE
1–4

GRAFIK 7 [illegible]	LJUD 9 [illegible]	KONTROLL 7 [illegible]
LIVSLÄNGD 7 [illegible]	TOTALT [illegible]	7

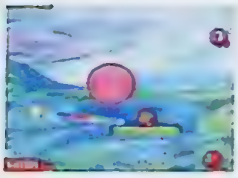
SPELA ÄVEN

Brothers in Arms (XB)
Länge leve Steven Spielberg. Om han inte [illegible] *Brothers in Arms* – som plockade mycket av sin realism och [illegible]

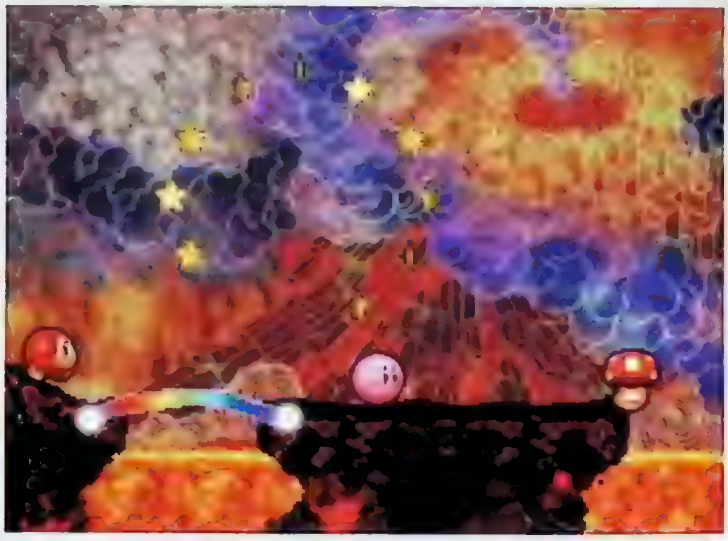
KIRBY POWER PAINTBRUSH



Den övre skärmen använda till att visa information och karta medan den nedre är där all action utspelar sig.



Genom att besegra olika fiender kan Kirby absorbera deras förmågor. Här ser vi honom som ballong. Vad nu det skall vara bra till.



En elak häxa har förvandlat den rosa plattformshjälten Kirby till en boll. Han kan inte röra sig längre, bara rulla, och det är du som skall guida honom. Med regnbågar.

Det ser ut som det brukar göra i plattformsgenren där varje bana klaras genom att ta sig från början till slut. Det som skiljer *Power Paintbrush* från mängden är – som med många andra DS-spel – kontrollen.

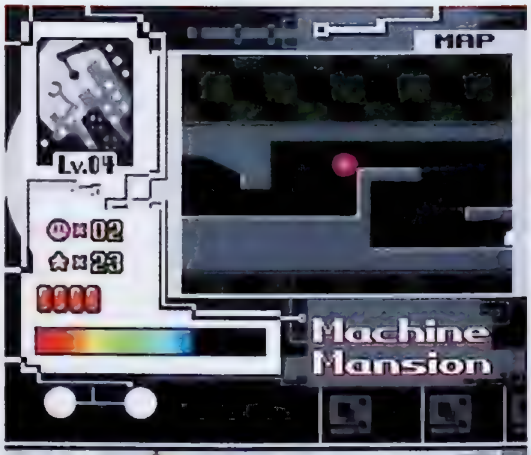
Kirby rullar konstant framåt och bryr sig inte om knapptryckningar eller varnande utrop. Ditt enda val blir därför att med stylusen måla ut regnbågsfärgade streck och leda Kirby undan fara. Möter du en fiende finns det två alternativ. Antingen trycker du på Kirby så att han för en kort stund ökar farten och tacklar elakingen eller så paralyserar du fienden genom att trycka på den.

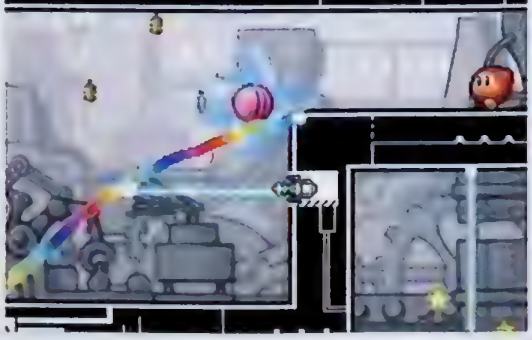
Något som Kirby alltid har gått ut på har varit att charma oss med sin mysiga atmosfär. Därför blir jag irriterad av alla mörka och trötta banor som finns med i *Power Paintbrush*, speciellt de där Kirby tvingas leka ubåt. Visst säger väl plattformstraditionen att det alltid skall finnas med minst en vattenbana som ingen egentligen tycker om, men i *Kirby Power Paintbrush* är det för många. Förhållandet mellan ljust upplyftande och mörkt oroande är inte i balans.

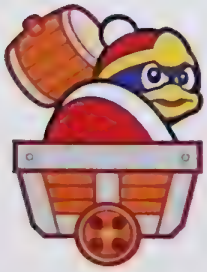
Som tur är räcker inte denna obalans för att hela spelet ska ramla ner i någon sorts avgrund av mediokra spel. Kontrollen fungerar som den ska och är mycket mer än bara ett ambi-tiöst sätt att demonstrera maskinens möjligheter. Det är roligt att måla regnbågsloopar för att sedan se hur Kirby tar fart igenom dem. Endast ett fåtal gånger på banor med trånga korridorer funderar jag försiktigt över hur det hade varit med en normal styrning.

Flera av spelets ljudeffekter och musikstycken kan kännas igen från tidigare spel i *Kirby*-serien, något som blev klart för mig när jag hörde melodin som spelas efter att man har klarat en bana för första gången. I några sekunder färdades jag tillbaka till mellanstadiet där jag på min Tegelstens-Game Boy spelade *Kirby's Dream Land*. Då för länge sedan var det fyra nyanser av brunt som gällde; i *Power Paintbrush* möter vi regnbågens alla färger på varje bana.

Kirby delar tyvärr inte bara utseende med ett rosa tugggummi, för likt smaken som alltid försvinner efter bara några tugg så tar det roliga i *Power Paintbrush* slut alldeles för snabbt. På under fyra timmar tog jag mig från första banan till slutscenen och ärligt talat så vet jag inte om jag skulle ha velat spela längre. Problemet ligger delvis i det envisa valet att bara använda den tryckkänsliga skärmen som kontrollmetod. Hade man varvat med banor där Kirby styrts med knappar hade spelet fått ett mycket större djup och kunnat fungera i tjugo banor till. De banor som nu finns med blir dock aldrig tråkiga – medan jag fortfarande tuggar så smakar det väldigt gott. Fast när det sedan ligger där utspottat på marken kan jag inte annat än drömma om hur det hade varit om smaken hållit i sig lite längre. *Mattias Wikström*







FORMAT
NDS
GENRE
PLATTFORM
UTVECKLARE
HAL LABORATORY
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
25 NOVEMBER
SPELARE
1

SPELA ÄVEN

Yoshi Touch & Go (NDS)
Spelet som i början bara var ett teknikdemo med namnet *Balloon Trip* och som går ut på att leda Baby Mario ned till Yoshi och sedan hjälpa dinosaurien till banans slut. Innehåller egentligen bara en bana och är därför bara något för dig som gillar att nota highscores.

GRAFIK 9	LJUD 9	KONTROLL 9
En måning i färger som får mig att må bra.	Klassisk Kirby-musik och söta ljudeffekter	Bra utnyttjande [illegible]
LIVSLÄNGD 6	**TOTALT**	**7**
Kort och dåligt [illegible]	Bra plattformsspel [illegible]	

DREAMHACK
THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL
DREAMHACK WINTER 2005
24-27 NOVEMBER, JÖNKÖPING
VÄRLDENS STÖRSTA LAN BLIR NU ÄNNU STÖRRE OCH BÄTTRE
BESTÄLL BILJETTER PÅ WEBBEN
WWW.DREAMHACK.SE
Antec
ASUS
PCGAMER
Scandic
PLAY
ZyXEL

Dragonshard utspelar sig i Eberron, den senaste spelvärlden som hör till *Dungeons & Dragons*. För någon som inte spenderar hela sin vakna tid med *D&D* känns det dock inte som någon stor skillnad gentemot den klassiska Forgotten Realms-världen. Spelet är för övrigt utvecklat av Liquid Entertainment, som senast stod för den kompetenta *Sagan om ringen*-tolkningen *War of the Ring*.

Tjuvar. Finns det något de inte klarar av? I *Dungeons & Dragons*-världen kan en high-leveltjuv ta hand om fiender med hjälp av backstabbing, dyrka upp lås, desarmera fällor och göra sig mer eller mindre osynliga.

DRAGONSHARD

Med rätt Dungeons & Dragons-atmosfär kommer man rätt långt. Ända till Eberron.

Dragonshard pitchas till oss konsumenter som det första rts-spelet i *Dungeons & Dragons*-miljö. Och faktum är att *Dungeons & Dragons*-arvet ger lite välbehövlig krydda till en i övrigt lite småseg anrättning.

Två, eller egentligen tre, fraktioner slåss om en magisk kristall (kristallen var egentligen från början en drake, förtäljer den klyschiga bakgrundshistorien). Två av fraktionerna är i alla fall spelbara: de hyfsat mänskliga Order of the Flame och de avgjort ickemänskliga Lizardfolk. Bägge åtrår kristallen och bägge bjuder på en rätt trevlig resa genom Eberrons tryggt välbekanta fantasypekoral med griniga dvärgar, högdragna alver och flinka tjuvar.

Som realtidsstrategispel betraktat är *Dragonshard* betydligt mer fokuserat på handgriplig story i uppdragen än man kanske är van vid. Spelaren lotsas mellan olika situationer där det krävs en insats. På vägen presenteras både livsviktiga mål och lite extra bonusuppdrag som ger sköna erfarenhetspoäng för framtida bruk.

Själva strategibiten är det egentligen inte så mycket bevänt med. Att tjuvar kan dyrka upp låsta skattkistor eller desarmera fällor är kanske inget man behöver vara astrofysiker för att kunna räkna ut. Och striderna tenderar att lösa sig lite per automatik så länge man inte går in i dem med skadat eller decimerat manskap. Men det är något speciellt med att möta ettins, ice trolls, bugbears och mummies och känna att här finns det *D&D*-regler att luta sig tillbaka mot, om än i något förenklad form.

En intressant strategisk twist är hur som helst sättet på vilket du bygger din bas. Om du konstruerar många byggnader där man tränar rogues så blir resultatet att dina rogues kan gå upp till högre levels. Nackdelen blir förstås att du inte har plats att bygga andra faciliteter. Det finns också mer generella förbättringsåtgärder som kan uppresas och som ger till exempel högre attackvärde eller bättre försvar för alla dina enheter. På det hela taget är det ett intressant upplägg, även om man sällan känner att allt står och faller med vilka val man gjorde här heller.

Ibland kan man åtminstone behöva träna sin simultanförmåga. När du stiger ned i den fuktiga underjorden kan du se kartor över både underjorden och världen där ovanför och med ett musklick växla mellan dem. Medan en grupp äventyrare slaktar monster i en gruva kanske du bygger en ny armé ovan jord.

Det vilar en mysig sagostämning över hela *Dragonshard*. Det är liksom meningen att man ska få uppleva hela äventyret och ha kul på vägen. Det blir aldrig löjligt svårt och stort som *Empire Earth II* – men är å andra sidan betydligt mer avancerat, djupt och detaljerat än den dumma och fördummande *Baldur's Gate*-avknoppningen *Dark Alliance*.

Tommy Rydling

FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
LIQUID ENTERTAINMENT
UTGIVARE
ATARI
DISTRIBUTION
ATARI
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–8

SPELA ÄVEN

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (PC)

GRAFIK 7

LJUD 6

KONTROLL 7

LIVSLÄNGD 6

TOTALT

6

THE MATRIX: PATH OF NEO

Hur kul är det att vara Utvald? Inte kul alls, visar det sig. Den här gången heller.

Alltså, en grej om *Matrix*: tung skit. *Matrix* är blytunga grejer.

Inte bara för att det blandar upp techporren med existentialistisk lekstuga. Utan för att *Matrix* skapade ett monster, myten om *Matrix*, myten som är så jäkla tung att den klämmer fast alla försök till utveckling under sig själv.

Det är därför *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions* och *Animatrix* inte kunde göra annat än att bara försöka kalkera formeln.

På samma sätt verkar det omöjligt att göra en spelbar version av *Matrix*.

Vilket ju är lite konstigt.

Jag menar, vi snackar Hongkong-friserad wire fu med stiliserade kamerasvep. Böljande skinnrockar. Ejakulerande automatvapen i cyberdystopisk miljö – det är ju en ren och skär produktkatalog över varje spelentusiasts actionanspråk.

För det andra är förlagans skådisar så tvunget träiga att allt jobb med ansiktsanimationer och trovärdiga voiceovers skulle vara att anstränga sig i onödan.

För det tredje är bröderna Wachowski nördar i deras innersta form. Det betyder att deras kreativa frihet även spänner över spelmediet, en kanal de är väl förtrogna med. De kan – eller bör kunna – den här skiten.

Och ändå klickar det inte.

Path of Neo lyckas ändå bäst hittills.

Det säger inte mycket.

Det tog sex år, via illaluktande sidospår som *Enter the Matrix* och *The Matrix Online*, innan man på allvar lyckades klämma ur sig en spelversion som följer den utvalde Neos öde.

Det börjar rätt bra: efter att ha poppat piller med Morpheus – Laurence Fishburne är den ende skådis att reprisera sin roll från filmerna – hamnar man i en zonkad drömvärldsversion av den klassiska lobbyfighten i *Matrix*. Horder av poliser och säkerhetsvakter väller ut ur hissarna – men det är egentligen bara ett väldigt smart sätt att ställa in svårighetsgraden på spelet: ju fler skalper du hinner ta innan du själv stryker med, ju tuffare fiender.

Sen går nytänkandet hem för dagen.

Då tar den förutsägbara matematiken över: kontorsbåsscenen? Det blir ju *Splinter Cell*! Kung fu-lektionen? Yxig beat 'em up!

Man skryter med Hollywoodfinesser i kameratekniken, men den är lika distraherande bångstyrig som kontrollerna är stumma.

En filmsvit som spelar som en kortlek med pinuppbilder på Baudrillard måste i interaktiv form luta hela sina tyngd mot spektakulära actionscener. Utvecklarna Shiny löser det genom att slå på autopiloten och mata med clips på tredjepersonsskjutare som känns som blaskiga lågbudgetcovers av filmen.

Scenen där man ska dodga agenten på hustaket gjordes rentav bättre i David Cages skamlösa stöld i *Fahrenheit*.

Det funkar vid två tillfällen:

Merovingians chateau från tredje filmen.

Och det berömda lobbymanglet, där tomhylsor och rappning svärmar i luften. Å andra sidan har *Max Payne* redan moddat den sekvensen i spelform, så grejen är inte lika eggande som det var tänkt.

Path of Neo i ett nötskal. *Kristofer Ahlström*

I takt med att spelet avancerar når Neo olika nivåer av uppvisning och lär sig nya moves. Förutom tornadokast och mer avancerad kampsportsteknik pluggar man givetvis även in det obligatoriska vägglöpandet – som kan kombineras med bullet time-dyk och skottlossning. Som på film, du vet.

FORMAT
PS2/XB/PC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
SHINY ENTERTAINMENT
UTGIVARE
ATARI
DISTRIBUTION
ATARI
SLÄPPS
15 NOVEMBER
SPELARE
1

GRAFIK 6	**LJUD** 3	**KONTROLL** 4
LIVSLÄNGD 5	**TOTALT**	**4**

SPELA HELLRE

Total Overdose (PC/PS2/XB)
[illegible]

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

FORMAT GC
GENRE SPORT
UTVECKLARE NAMCO
UTGIVARE NINTENDO
DISTRIBUTION BERGSALA
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–4
TEXT NA

TOTALT [illegible]

6

Baseball. Hur kul är det på en skala? Ja, jo, som ni ser ovanför, en sexa. Svampriket har fått kollektiv baseballnoja på fem röda och praktiserar Amerikas nationalsport på sina egna arenor där tokiga saker kan hända om man slår fel, virvelvindar, chain-chomps och rullande tunnor är bara några exempel.
Alltså, kasta bollen och se till att tre motståndare missar tre gånger, byt sida och försök själv slå bollen. Vilket visar sig vara lättare sagt än gjort. Eftersom det är Mario som stoltserar på omslaget tänkte jag ju automatiskt att det hela skulle vara en lätt platt men sällan har mina matlagningskunskaper vant så off. Förvånande nog så är reflexer och precision a och o här.
Att ladda upp innan man slår kan visa sig vara förödande då bollen oftast bara går högt och ger motståndarna tid att springa till nedslagplatsen och fånga bollen direkt vilket betyder ett "Out" från den märkliga Wobbl and Bob-rösten. Att slå en homerun är knappt ens att tänka på.

MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS

FORMAT XB/PS2/GC
GENRE ACTION
UTVECKLARE NIHILISTIC SOFTW
UTGIVARE ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–2
TEXT JH

TOTALT Huvudvärk.

2

Ta en titt på det här spelets titel. Sug på den en stund. Begrunda. Den är tråkig och intetsägande trots att man gjort sitt yttersta att få med så många balla ord som möjligt. Det är nästan en bedrift. Som ett litet barns önskelista till jultomten. Förvirrande. Därför följer en snabb checklista. Marvel: Ett seneförlag som specialiserar sig på superhjältar som Spindelmannen, Fantastiska Fyran, X-men och en massa andra kostymklädda nissar. Nemesis: engelska för ärkefiende. Här syftar det givetvis på det tidigare ordet "Marvel" och sålunda deras hjältars ärkefiende. Rise: stiger, höjer, lyfter. Of the: syftning till sista ordet. Imperfects: Imperfekt? Alltså (ungefär): "Superhjältars ärkefiende stiger liksom inte helt felfritt." Till slut, en fråga från konsumentverket: Skulle du betala reda pengar för ett spel med grådassig grafik, noll koll på kontroll, ett bränslefattigt ös och som förmedlar en spelupplevelse som gränsar till fysisk smärta, illamående och depression?

RESIDENT EVIL 4

FORMAT PS2
GENRE ÄVENTYR
UTVECKLARE CAPCOM
UTGIVARE CAPCOM
DISTRIBUTION ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT TP

TOTALT Så här ska en portning se ut

9

Till alla Nintendofundamentalisters stora frustration har Capcoms mästerverk nu portats till Playstation 2, och äntligen kan de otaliga diskussionerna av typen "min konsol är starkare än din" stillas en gång för alla. Inte helt ovantat ligger denna versionen något efter rent tekniskt: texturerna saknar lite av originalets lyster och helhetskänslan är aningen stelare, men det är fortfarande riktigt snyggt.
Som kompensation för den något tamare grafiken har Capcom slängt in lite sköna nyheter. Förutom trams i stil med nya upplåsbara kostymer finns ett guldkorn som kan få en och annan Gamecubeägare att rynka på ögonbrynen av avundsjuka: mini-äventyret *Separate Ways* (som man låser upp genom att klara huvudäventyret). Här får man chansen att spela utvalda kapitel ur berättelsen från den hemlighetsfulla agenten Ada Wongs synvinkel, och det hela är oväntat snyggt invävt i storyn. Klockrent för fans som vill bena ut *Resident Evils* snåriga intrig.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF THE APOCALYPSE

FORMAT XB/PS2/GC/PC
GENRE ACTION
UTVECKLARE RAVEN SOFTWARE
UTGIVARE ACTIVISION
DISTRIBUTION ACTIVISION
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–4
TEXT JH

TOTALT Tandvärk.

3

Jippie! Ett nytt *X-Men Legends*-spel! Som vi längtat! Aaaaah – freakout! Vad är då *X-Men Legends 2* för något? Något man kan äta? En överraskning? Nej, en leksak, va? Faktum är att det är allt – tre saker i en och samma förpackning! Men det går ju inte? Jo, med nya *X-Men Legends 2*! Jag tar en tugga – krunch, smack, knsp – wow, smaklökarna exploderar! Sedan slänger vi in resterna i konsolen, greppar handkontrollen och ger oss ut på äventyr med X-Men. Här kommer överraskningen – X-Men och deras ärkefiende Magneto måste slå sina påsar ihop för att matcha styggingen Apocalypses styrka! Välj ditt eget team med sex kämpar som vandrar runt i ödemarker och slåss mot övergödda myror eller stanna hemma och spela Jeopardy i X-Menkunskap. Ta med dina polare, ni kan spela fyra samtidigt. Känn solen i ansiktet från den fantastiska grafikmotorn, skruva upp volymen så den fantastiska musiken stärker er moral och slakta myror med de fantastiska mutantegenskaper som står er bi.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

FORMAT PS2/XB
GENRE ACTION
UTVECKLARE CAPCOM
UTGIVARE CAPCOM
DISTRIBUTION ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1–2
TEXT JH

TOTALT [illegible]

8

Och jag som trodde att jag for en gångs skull hade besegrat Alfred i något. Icke sa Nicke. Han reser sig givetvis på 9 och shoryukenar mig mitt i hoppet och matchen är över. Fula ord *Street Fighter 2* är givetvis bara ett spel och tjugo andra står mig faktiskt bi i den här eminenta samlingen av Capcoms finaste 8- och 16-bitsspel. Klassiker som *Gun Smoke*, *Commando*, *Trojan* och *1942* trängs med mindre namnkunniga titlar. Nöjet att spela de här spelen idag är nog mer reserverat för nostalgisniffande gamers än den genomsnittlige spelaren, och då speciellt 8-bitsspelen som inte riktigt håller måttet idag. Forutom *Ghosts'n Goblins* då. Pissvårt än idag men frustrerande roligt.
16-bitsspelen är en annan femma, men Capcom har ju redan gjort ett halvt dussin *Street Fighter*-samlingar. Å andra sidan finns *Final Fight* med också. Att kicka Alfred i ryggen på gatan må inte vara så hedersvärt men ack så skönt.

WALLACE + GROMIT: THE CURSE OF THE WERE-RABBIT

FORMAT PS2
GENRE PLATTFORM
UTVECKLARE FRONTIER
UTGIVARE KONAMI
DISTRIBUTION KONAMI
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT TR

TOTALT David Braben borde [illegible] viktigare upp[illegible] Som Elite IV [illegible] exempel

4

Som leranimationsaficionado älskar man så klart filmerna om den ostätande uppfinnaren Wallace och hans tystlåtna hund Gromit. Men det nya spelet är, i likhet med filmen, en rätt ljummen upplevelse (filmen är den sämsta bortsett från den trevande debuten *A Grand Day Out*).
Spelet är precis som föregångaren utvecklat av David Braben och hans Frontier (vilket kanns en aning märkligt, eftersom man bara tänker på att han borde göra *Elite IV* istället) och bjuder på hyfsat småkäckt plattformspyssel som varken förargar eller förtjusar. Roligast är det att springa runt med Gromit och suga upp kaniner med ett slags dammsugare (som inte figurerade i filmen). För att suga upp de fetaste kaninerna krävs det att man liksom "fiskar upp" dem på ett sätt som verkar plankat från svenska *Metronome* (se förra numret). Kanindammsugare eller ej – det här spelet är dömt att glömmas bort lika snabbt som en morot äts upp av en varulvskanin.

Vinn en resa till Whistler Mountain!

Tävla med SSX™ On Tour, Super PLAY och Langley Travel.

Nu börjar vintersäsongen och SSX On Tour från EA SPORTS BIG™ gör adrenalinfylld entré! För första gången har du nu också möjlighet att åka skidor i spelet. Ta chansen och bli en legend i SSX On Tour! Spelet finns i butik från den 20 oktober till NINTENDO GAMECUBE™, PlayStation®2 och Xbox® samt 3 november till PSP™ (PlayStation®Portable).

EA SPORTS BIG tillsammans med Super PLAY och Langley Travel ger dig chansen att vinna en resa för två personer till exklusiva Whistler Mountain i Kanada, som av många anses vara världens bästa skidort. Dessutom kommer du att få möjlighet att besöka Electronic Arts spelstudio i Vancouver! Självklart har vi även fler fina priser från våra samarbetspartners.

Hur går det till?

Gå till tävlingssidan, www.easportsbig.se/ssx där du får all information du behöver inklusive tävlingsregler och villkor.

LANGLEY TRAVEL & SkiTignes

www.easportsbig.se/ssx

SUPER PLAY

Ett tydligt exempel på hur rörigt gränssnittet kan vara. När de flesta av områdena dessutom är klickbara och annu fler fönster fyller skärmen så är det lätt att få huvudvärk.

3D-grafiken är inte den bästa men det gör ingenting eftersom den faktiskt är följsam och reflekterar det som händer på plan med aktuell statistik. Här har utmanarna mycket att lära.

I bakgrunden spelas diverse låtar från EA Trax kontinuerligt. Det begränsade antalet spår i samband med usel musiksmak gör att man snabbt stänger av musiken. Som tur är kan man lägga in sina egna låtar.

I sina bästa stunder påverkar *Fifa Manager 06* spelaren till den grad att man vill rycka tag i handkontrollen och dyka in för att hjälpa laget.

FIFA MANAGER 06

Total Club Manager-serien har bytt namn, utseende och fått nya funktioner. Electronic Arts nya storsatsning tar upp kampen mot höjdarna i genren. Siktar man för högt eller blir det fullträff?

Jag vet inte mycket, men en sak vet jag. Det är fel att *Fifa Manager* heter som det gör. Vad vi istället borde prata om är *Fifa Tycoon*. Ordet fotbollsmanager implicerar att man arbetar med att leda ett fotbollslag. När man dessutom ansvarar för sponsring, tv-avtal, merchandise, studio och alla möjliga och omöjliga saker så har man plötsligt blivit värd för världens största cirkus utan att ha bett om det. Att omfånget är spelets största svaghet torde inte komma som en överraskning. Det handlar liksom väldigt lite om fotboll och väldigt mycket om allt annat. Sist jag kollade var jag ingen affärsman utan en fotbollsnörd. Som tur är kan man överräcka ansvaret till datorstyrda slipsnissar redan innan man startat sin säsong och det är just vad jag gör.

Att *Fifa Manger 06* och *Football Manager 2006* släpps ungefär samtidigt innebär att vi inte kan låta bli att jämföra de två spelen. Här drar Electronic Arts spel det kortare strået. Gränssnittet är icke-intuitivt och rörigt, antalet lag och spelare är mindre än vad man förväntar sig och någonstans i bakhuvudet finns det en abstrakt känsla som ligger och ruvar. Det är nämligen så att *Fifa Manager* utvecklas i älginfesterade Kanada medan *Football Manager* kommer från hjärtat av det fotbollsgalna London (eller åtminstone en förort till London – reds anm).

När vi pratar om den där ack så svårfångade spelkänslan så saknas något i det här spelet. Men om vi ska fokusera på själva fotbollsmatcherna så råder ingen tvekan: *Fifa Manager 06* är det mer estetiskt tilltalande alternativet. Detta beror säkert på spelets 3D-motor som kanske inte når upp till standarden i branschen men som definitivt lyckas rita upp igenkännbara spelare. Vad har den främsta konkurrenten att komma med? Överdimensionerade prickar. Det säger egentligen allt. Samtidigt har den grafiska presentationen tyvärr påverkat simuleringsmöjligheterna. Jag har en rekordförlust på 1–6 mot ett skitlag och en rekordvinst med 14–0 på samvetet. Sådant händer ytterst sällan i verkligheten, och att jag lyckades pricka in dessa resultat under min första spelsession visar på tydliga brister i simuleringsmotorn.

När jag frågade *Football Managers* Miles Jacobson om vad han ansåg om konkurrenterna så var hans enda svar "Vilka konkurrenter?" Tyvärr har han rätt. Managerspelen har långt kvar innan de når upp till kungens nivå. *Fifa Manager 06* försöker klämma in alldeles för många funktioner på en och samma gång. Resultatet blir en uppblåst produktion som känns ofokuserad. Ett managerspel ska handla om sporten, inte sakerna runt omkring. Det verkar man ha glömt hos Electronic Arts. *Naseer Alkhouri*

FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

GRAFIK 5	LJUD 5	KONTROLL 4
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	5

SPELA HELLRE

Football Manager 2006 (PC)
[illegible]

FOOTBALL MANAGER 2006

Kungen är död; länge leve kungen! Det är dags att slänga Football Manager 2005 i soptunnan. Uppföljaren är här och den är bättre på alla plan.

Vi har alla något gemensamt – vi påbörjar våra karriärer som arbetslösa. Som erfarenhetslös fotbollsmanager skickade jag ut ett antal ansökningar. Endast en klubb nappade, Bury från engelska division två. Förutsättningarna var allt annat än goda. "Vi har inga pengar till spelarförvärv. Ekonomin är dålig så se till att hålla lönerna på låg nivå. Alla tippar oss som nedflyttningskandidater, vi hoppas att du ska kämpa för att hålla oss kvar."

Och så började min karriär i *Football Manager 2006*. Efter åtta oavgjorda matcher och många tomma drömmar om vinst fick jag sparken. Med lite erfarenhet i bakfickan var det den här gången holländska division två-klubben FC Zwolle som erbjöd mig ett bättre kontrakt. Mina första stapplande steg mot de storeuropeiska klubbarna hade tagits.

Nöjet med spel är att man kan fuska och komma undan med det. Med en ny profil såg jag till att hamna i rollen som manager hos pengastinna storklubben Chelsea. Medierna var chockade. Vad hade en nolla som jag där att göra? Styrelsen däremot var realistisk: "Vinn ligan, cupen och Champions League. Se till att köpa stjärnspelare medan du håller på." Jo, tjena... nervös som en flodhäst fick jag ganska snabbt koncentrera mig på att leverera resultat. Efter fem matcher och full pott började självsäkerheten bubbla. Plötsligt dimper det ner ett mail från Roman Abramovich. "Jag tycker att du skött spelarinköpen uselt, därför har jag genomfört ett avtal med Michael Owen för en absurd summa pengar. Han börjar imorgon."

Det bästa med det här spelet är överraskningarna. Det är sällan man har en händelselös dag. För ett spel som gärna stämplas som en betongtråkig simulator är *Football Manager 2006* en förvånansvärt tajt upplevelse. Senast jag bet på naglarna var när jag odlade fjun på överläppen och lyssnade på dr Bombay. Nu funderar jag på att börja igen.

Det hade varit lätt att basera den här recensionen på de tekniska framstegen. Spelarnas vikt, längd och ålder direktpåverkar matcherna och ger massor med djup. Laddningstiderna har attackerats med motorsåg och är nu kortare än någonsin. Funktioner som förra året inte fungerade (träning och media) gör nu det de ska. Allt sådant spelar dock ingen som helst roll när vi väl kommer till kärnpunkten, spelkänslan. *Football Manager 2006* är fotboll helt enkelt, och mer kan ingen kräva. ***Naseer Alkhouri***

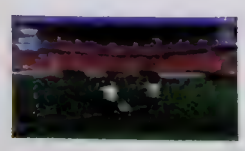
Med ett snapshot, eller en ögonblicksbild om vi ska använda den korrekta svenska termen, kan du snabbt och enkelt ta reda på allt väsentligt om ditt lag och den liga du deltar i.

Med halvtids- och eftermatchssnack kan du alltid se till att låta ditt lag veta var du står. Skall, uppmuntra eller ge beröm, valet är ditt. Var dock medveten om att dina ord kommer att påverka ditt lag, inte bara under matchen utan säsongen ut

Det må inte se mycket ut för världen, men det här är så spännande som det kan bli. Se bortom siffrorna och du hittar en riktig rysare.

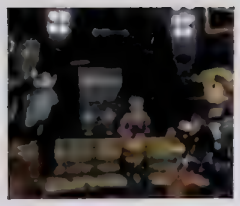
FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
SPORTS INTERACTIVE
UTGIVARE
SEGA OF EUROPE
DISTRIBUTION
PAN VISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2

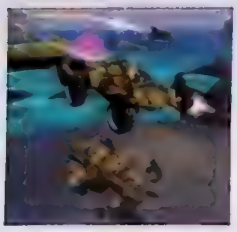
GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 10
LIVSLÄNGD 10	TOTALT	9



SPELA ÄVEN

[illegible]





JAK X: COMBAT RACING

I vinter släpps plattformsspelet *Daxter* till PSP, och som en bonus för hängivna fans kommer man med hjälp av det spelet bland annat att kunna låsa upp nya förare i *Jak X* genom att koppla en usb-sladd mellan sina två konsoler. Det är svårt att avgöra om det ligger omtänke eller girighet bakom idén.

FORMAT
PS2
GENRE
RACING
UTVECKLARE
NAUGHTY DOG
UTGIVARE
SONY
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-6

SPELA ÄVEN

Burnout 3: Takedown (PS2/XB)
Jak X är fyllt till bredden med [illegible]

Jag kommer snabbt ihåg varför jag aldrig har fastnat för Naughty Dogs plattformshjältar Jak och Daxter. Det är helt enkelt en fråga om stil.

De är hiskeligt fula och världen de vistas i är sjukt ocharmig. Jag hinner tänka att designen är en estetisk katastrof, att spelet är en orgie i dålig smak, och att Jaks gröna bockskägg verkligen, verkligen inte är min grej. Jag är provocerad och redo att på nytt såga Jaks universum vid fotknölarna. Det är då chocken kommer – i form av Queens of the Stone Ages låt *A Song for the Dead*. Jag blir mållös. Först i *Need for Speed Underground* och nu i detta? Antingen får jag erkänna för mig själv att även det sista bra rockbandet är ett gäng fånar, eller så får jag omvärdera Jaks coolhetsfaktor. Det sistnämnda är minst smärtsamt, så jag beslutar mig för att åtminstone ge spelet en ordentlig chans.

Precis som titeln antyder är att det ett racingspel vi har att göra med. Vi talar alltså om gammal hederlig maskotracing, något som väl får anses ha varit en obligatorisk aktivitet för alla plattformshjältar med aktning sedan Mario kastade sitt första bananskal i *Mario Kart*. I det här fallet har dock snuttifierade vapen ersatts med minor och missiler, och taniga gokarts har fått ge vika för biffiga monsterfordon med fastmonterade kulsprutor. Jak och Daxters värld är ju hård och farlig, så det känns naturligt att attitydstinna racingserier som *Wipeout* har fått agera inspirationskälla för det här spelet – vilket ju är lite ironiskt eftersom det en gång var *Wipeout* som lånade idéer från *Mario Kart*. Cirkeln är sluten, eller nåt.

När jag tömt mitt sinne på fördomar så gott jag kunnat börjar jag försiktigt med dissekeringen. Mitt första positiva intryck får jag av de små filmerna som håller ihop spelets story. Dessa är, trots att jag fortfarande har svårt för karaktärerna, faktiskt riktigt välgjorda. Dialog, minspel och komisk timing är något som alltför sällan brukar klaffa i tv-spel, men här sitter det som en smäck. Att berättelsen engagerar (om än i samma utsträckning som typ en tecknad serie för barn) är ett stort plus i min bok.

Positivt intryck nummer två inges glädjande nog av spelets själva kropp: bilkörandet. Det är snyggt, det går jäkligt snabbt, och det är relativt utmanande. Det finns en mängd olika tävlingstyper, från oskyldiga kapplöpningar till regelrätta dödsmatcher. Även uppdrag av typen samla objekt och liknande finns här, och tillsammans garanterar de en varierande spelupplevelse. I vanlig ordning kan man genom att vinna tävlingar tjäna pengar som man med fördel spenderar på att pimpa upp sina bilar inför framtida utmaningar, och kontinuerligt förs handlingen framåt med små mysiga filmer. Sakta men säkert lär jag mig uthärda karaktärerna, i alla fall den tokroliga Daxter. Men en hjälte i grönt skägg? Det håller bara inte.

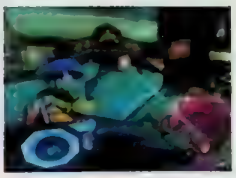
Tommy Preger

Sådana här tillfredsställande explosioner hade varit svåra att få till med bananer och sköldpaddsskal. Med Jaks arsenal är det dock inga problem.

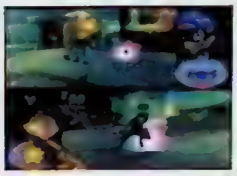
GRAFIK 7	LJUD 8	KONTROLL 7
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 7	TOTALT	6
[illegible]	[illegible]	

SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES

Okej, det var länge sen 3D-glasögon kändes coola. Men de ger ändå *Sly 3* ett visst djup.



Genom att stjäla av sina motståndare får man pengar. Inte helt oviktigt med tanke på att det går att köpa tjuvaktiga extrafärdigheter för dom.



Alla vet ju att tjuvaktiga Sly och rättrådiga Carmelita egentligen är förtjusta i varandra. I *Sly 3* får du bokstavligt talat se mer av Carmelita. Dessutom är hon en spelbar karaktär.

Det gäller att utnyttja alla karaktärers samtliga färdigheter för att komma någon vart. Det är också det som gör *Sly 3* till ett så väldigt plattformsspel.

Efter några timmar inser man att Sly 3 är så mycket mer än bara en gulligt pastellfärgad plattformsversion av Metal Gear Solid för de allra yngsta.

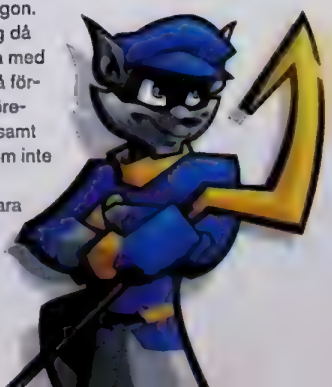
Tittar man bara bortom de medföljande 3D-glasögonen och de svenska rösterna så upptäcker man i *Sly 3* ett plattformsspel med förvånansvärt mycket variation och en imponerande livslängd.

Det är bara ett år sen den andra delen i serien om den tjuvaktiga tvättbjörnen Sly Cooper släpptes. Och *Sly 3* är snarare en naturlig fortsättning än någon revolutionerande nystart. Liksom i *Sly 2* är Coopers bägge polare Bentley och Murray spelbara karaktärer. Sköldpaddan Bentley, som blivit rullstolsbunden efter smällarna han råkade ut för i *Sly 2*, är det tekniska geniet som smider så överkomplexa planer att Jönssonligan framstår som andraklassens amatörlallare. Murray är som bekant Bentleys raka motsatts. Den rosa flodhästen är en naivt godhjärtad figur med mer muskelmassa än hjärnceller. Men det slutar inte där. I *Sly 3* är karaktärsgalleriet än större. Bland annat går det att spela som den rättrådiga polisen Carmelita. Och efterhand ansluter sig fler sköna original, som exempelvis en australisk schaman som talar i tungor, till Sly Coopers tjuvliga.

Varje episod är uppdelad i flera underuppdrag, där de olika karaktärerna måste använda sina specifika färdigheter för att ta sig närmare det slutgiltiga målet – att komma åt Slys rättmätiga arv som ligger inlåst i Coopervalvet. Längs vägen besöks platser som Australien, Holland och Kina. Och det känns verkligen som att få spela sig igenom reklamkanalernas tecknade morgonserier. Det handlar om stora landskap där problemen ofta kan angripas från flera håll. På vissa ställen kan man välja att spela med 3D-glasögon. Även om man känner sig präktigt fånig då man spelar sig igenom en trång grotta med ett par röda och gröna brillor på sig så fördjupar det ändå upplevelsen. Tyvärr förekommer 3D-glasögonen ganska sparsamt och det känns mest som en kul idé som inte utnyttjas fullt ut.

Det som lyfter *Sly 3* från att bara vara ett bra barnspel är den enorma variationen. Ibland handlar det om traditionellt precisionshoppande, ibland är det stealthaction och ibland blir det fantasiracing. Dessutom rymmer det flygplansaction, retroarkadunderhållning, inbrottspysslande, ett par sköna bossfighter och en hel del annat. Och efterhand ökar både tempot och svårighetsgraden avsevärt. Det är även då den tunga abstinensen sätter in.

Bortse från att den svenska översättningen inte bara suger, utan att den ibland även är helt felaktig. Och tänk inte på hur löjligt det är med 3D-brillor. Spela bara. ***Håkan Durmér***



FORMAT
PS2
GENRE
PLATTFORM
UTVECKLARE
SUCKER PUNCH
UTGIVARE
SONY
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2

GRAFIK 7	LJUD 5	KONTROLL 6
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	9

SPELA ÄVEN

Crash Bandicoot: Warped (PS)

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

FORMAT
PSP
GENRE
ARKAD
UTVECKLARE
NAMCO
UTGIVARE
NAMCO
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4
TEXT
TP

TOTALT

7

Retro och portabilitet går hand i hand. Om det finns något tillfälle det känns extra logiskt att köra ett gammaldags parti *Pac-Man* så är det ju när man väntar på tåget eller liknande, och därför känns PSP som helt rätt plattform nu när Namco på nytt återutger sina arkadklassiker. *Battle Collection* kan dessutom skryta med en samling spel som inte direkt går av för hackor – här trängs klassiker som *Galaga* tillsammans med mer obskyra (men underbara) titlar som *King & Balloon*. Utöver de totalt 16 originalspelen finns här även fyra uppiffade nyversioner som har begåvats med modern (men gräslig) grafik och andra nymodigheter, exempelvis kan man i nya *Pac-Man* teleportera sig och annat trams. Det de förlorar i charm vinner de dock i ren vänlighet, och jag är glad att de finns med.

Presentationen är inte direkt sober och kanske är det inte är det den definitiva Namco-samlingen, men det här är ändå en fullträff såväl för nostalgiker som för nyfikna gamers.

ROME: BARBARIAN INVASION

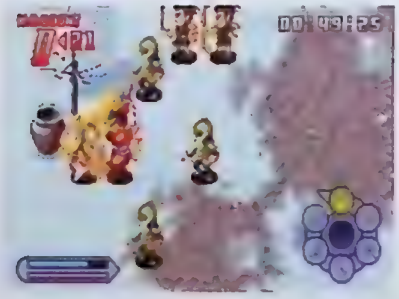
FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
CREATIVE ASS
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4
TEXT
MN

TOTALT

7

Rome: Total War slog världen med häpnad när det kom, fyllt som det var av historiskt (någorlunda) korrekta strider med bokstavligen tusentals animerade enheter på slagfältet samtidigt. Expansionen *Barbarian Invasion* har samma behagliga mix av stiliserade strategiska rörelser på en stor karta och mindre taktiska strider i full 3D, och blandar nu dessutom in hotet från öst – barbarerna! Expansionens kampanj utspelar sig efter att romarriket splittrats i två delar, och diverse stammar börjat göra sig fria från det gigantiska väldet. Från öster kommer barbarfolken för att ta för sig av bitarna, och nu får vi chansen att spela som dem, eller försöka slå dem tillbaka. Att spelet är bra vet vi redan, och den nya kampanjen är inte bara lagom svår, den tillför också några överraskningar i form av rebeller som plötsligt bildar sina egna nationer och lite nya trupper. Men den största nyheten är nog religionen, som kraftigt påverkar hur du styr ditt rike. Sammantaget en expansion som får oss att vilja spela *Rome* lite längre.

DYNASTY WARRIOR ADVANCE



FORMAT
GBA
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
KOEI
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
SU

TOTALT

5

Spelets baksida inger hopp. Det ser bra ut, det utlovas över 200 vapen, nästan lika många stridsplatser, en handfull spellägen och en drös spelbara karaktärer i en sorts hybrid mellan action och strategi. Har du spelat någon av de stationära föregångarna vet du vad det handlar om. Tyvärr är det inte lika kul som det låter. Övergången till Game Boy Advance är en rätt blek historia. Gå ett steg på översiktskartan, hamna i en strid, gå vidare och hamna i en ny och så vidare. Någon strategi att tala om är det inte fråga om, och hack and slash-momenten lär knappast glädja någon actionfantast. Att det går att levla samt att det finns massor av vapen och specialattacker hjälper inte mycket när själva grundkänslan i stridsmomenten är så trist. Detsamma gäller också de övriga spellägena. Missförstå mig inte; det kan vara grymt kul att mangla ner myriader av animerade fiender. Bra genomfört är repetitiv hack and slash en ren fröjd. Så är det inte riktigt här. Mest långtråkigt.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

FORMAT
GBA
GENRE
ROLLSPEL
UTVECKLARE
INTELLIGENT SYS.
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
SU

TOTALT

8

I Japan är *Fire Emblem* sedan länge väl etablerat och *The Sacred Stones* är det åttonde spelet i serien. Här i väst var det först för några år sedan som vi fick nöjet att sjunka ner i det suveräna Game Boy Advance-äventyret och glädjande nog håller uppföljaren lika hög klass. Har du inte spelat *Fire Emblem* tidigare så kan det beskrivas som ett episkt rollspel med starka inslag av omgångsbaserad strategi. Det finns klara likheter med *Advance Wars* och med andra ord bygger striderna på en form av sten, sax och påse-princip. Det hela är klätt i en engagerande story i fantasymiljö full med intressanta karaktärer, ett genomarbetat användargränssnitt, läcker grafik samt i fråga om taktik förvånansvärt hög grad av valfrihet som höjer omspelningsvärdet. I stort sett är det hela ganska likt sin föregångare (vilket inte innebär något negativt i det här fallet), men det finns också vissa nya inslag som känns väl genomtänkta. Kort sagt en pärla väl värd att investera sina pengar i.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

FORMAT
PS2/XB/PC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
SURREAL SOFTW
UTGIVARE
MIDWAY
DISTRIBUTION
KE MEDIA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
JH

TOTALT

5

Jag lider med *The Suffering: Ties that Bind*. Det dras med allvarliga slängar av slentrian både på action- och skräckavdelningen. *The Suffering* försöker sig nämligen på båda genrerna och det hela slutar i monster med knivar istället för armar och ben, "läskiga" flashbacks som dyker upp titt som tätt och ett sådant slöpucklande ös att jag ibland tror att jag är tillbaka på *Dooms* dagar. Miljöerna är trashigt urbana och stela, kontrollen krokodilskinnssegt och röster och ljudeffekter plågsamt högt uppskruvade. Det ska ju vara "läskigt", hö hö. Nä, blod finns det gott om och när man bultar på demonerna med ett järnrör så kottas det så det nyker. Spelet inleder visserligen lite småtrevligt med ett bråk på fängelset som huvudpersonen är intern på och jag fredas ett ögonblick med en hänvisning till fängelseserien *Oz* men strax bryter helvetet lösa och det blir *Half-Life*-ansk bygdebuskis med demoner i Åsa Nisse-rollen. Yee-haw.

SERIOUS SAM 2

FORMAT
PC/XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
CROTEAM
UTGIVARE
2K GAMES
DISTRIBUTION
KE MEDIA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
TP

TOTALT

4

Det är ändå lite imponerande. Utvecklarna har verkligen satsat på den enda aspekt som kommer att motivera folk att köpa det här spelet. Mycket, mycket fiender. Samtidigt. Typ, hela tiden. Parollen "fullt ös, medvetslös" känns futtig. Så bra jobbat, Croteam. Ni har lyckats med er agenda.

Men det är knappast underhållande. Aj då. Bakläxa. Fiendehorderna har ingen som helst AI och det räcker med lite strafing samtidigt som man sätter sitt pekfinger på autopilot för att fälla arméerna som kastar sig mot Sams bössa. Fiendedesignen är tveksam och grafiken blir, på grund av de stora massorna som ständigt respawnar, aldrig mer än ett hopkok av färger när man snurrar runt bland hundar, zombier och demoner.

Söker du hjärndöd action, och då menar jag *hjärndöd* action, där du faktiskt aldrig behöver använda de små grå och knappt heller dina reflexer så är *Serious Sam 2* ett brev på posten. Eller ett helt postverk. På posten.

HÖSTENS HETASTE SPELRELEASER !!!

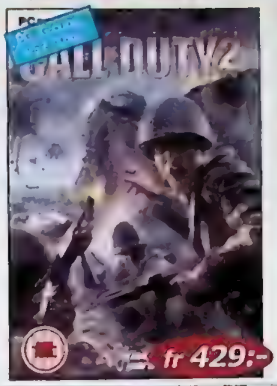
STAR WARS BATTLEFRONT 2

fr 399:-

NEED FOR SPEED MOST WANTED

fr 449:-

CALL OF DUTY 2



fr 429:-

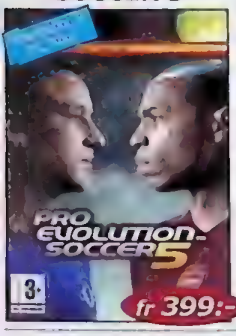
RESIDENT EVIL 4

499:-

SOUL CALIBUR 3

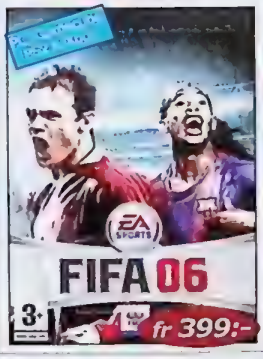
499:-

PRO EVOLUTION SOCCER 5



fr 399:-

FIFA 2006



fr 399:-

TIGER WOODS 2006

fr 399:-

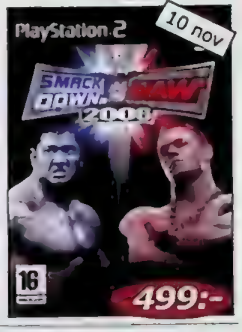
DRAGONBALL Z TENKAICHI

499:-

TONY HAWKS AMERICAN WASTELAND

fr 499:-

SMACKDOWN VS RAW 2006

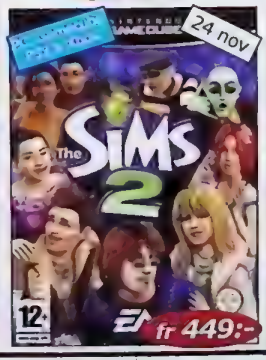


499:-

HARRY POTTER GOBLET OF FIRE

fr 449:-

SIMS 2



fr 449:-

JAMES BOND FROM RUSSIA W. LOVE

499:-

JAK X

499:-

PRINCE OF PERSIA 3

fr 399:-

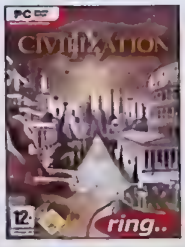
BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

499:-

QUAKE 4

439:-

CIVILIZATION 4



ring..

THE MOVIES

429:-

OBLIVION

399:-

RADIATA STORIES

599:-

WILD ARMS ALTER CODE F

599:-

SHINING FORCE NEO

599:-

DRAGON QUEST 8

599:-

AGE OF EMPIRES 3

429:-

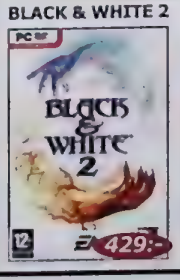
FEAR

399:-

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

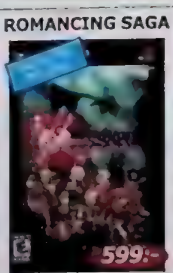
279:-

BLACK & WHITE 2



429:-

ROMANCING SAGA



599:-

MAGNA CARTA

599:-

SHADOW OF THE COLOSSUS

599:-

SUIKODEN TACTICS

549:-

0340 - 64 66 30

Vi erbjuder betalning med kkontokort. Betala med kort och slipp postförskottsavgift.

VISA

Kkompletta köpvillkor finns på www.spelbutiken.se

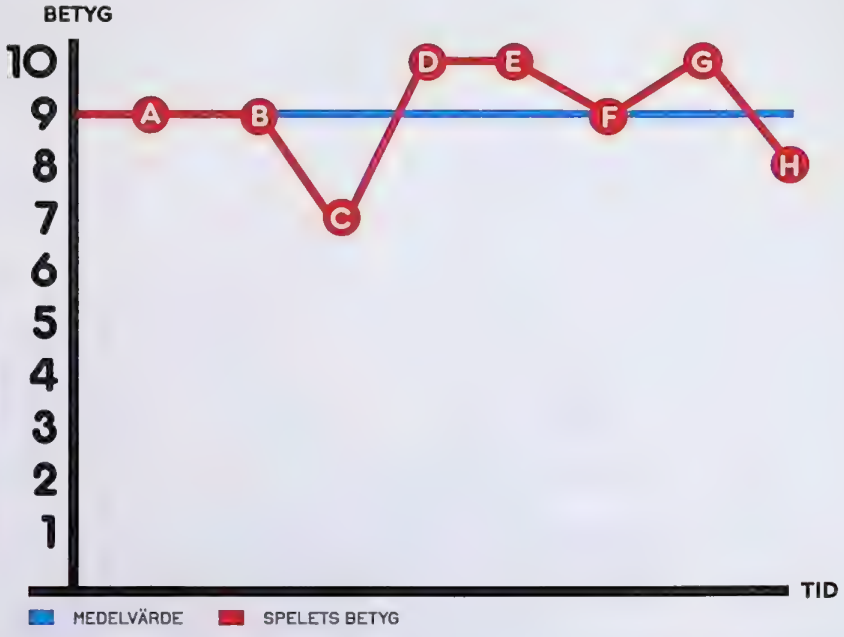
spelbutiken.se

Formkurvan:

Super Mario

Spelvärldens störste maskot genom tiderna fyller 20 i år. Populärkultur har aldrig varit så roligt som med Mario.

TEXT_JONAS HÖGBERG



A SUPER MARIO BROS (1985) B SUPER MARIO BROS 2 (THE LOST LEVELS) (1987) C SUPER MARIO BROS 2 (1987) D SUPER MARIO BROS 3 (1989) E SUPER MARIO WORLD (1991) F SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (1995) G SUPER MARIO 64 (1997) H SUPER MARIO SUNSHINE (2002)

SUPER MARIO BROS

FORMAT: NES
UTGIVNINGSÅR: 1985

Varde ljus, sa Shigeru Miyamoto i mitten av åttiotalet. Vi bländades givetvis först. Sedan hörde vi det. Innan vi visste ordet av började vi nynna med. Skapelsens titelmelodi. Och där stod han. Klädd i rediga snickarbyxor och keps. Vår frälsare.

En hel industri sparkades igång den dagen. Även om den redan smygstartat ett antal år innan var det här det stora startskottet, premiären eller väckarklockan som fick folk att uppmärksamma tv-spelskonsolen. Tidernas tv-spel var här.

Världen älskade Mario. Så här i efterhand är det lätt att förstå. Tv-spelstitlar handlade oftast om rymdäventyr, taffliga filmkonverteringar och sopiga bilspel. Men här stod en helt vanlig kille, om än lite överviktig och mustaschprydd, och visade var skåpet skulle stå. Det handlade inte om den perfekta bandesignen, den klatschiga musiken eller svampama, *Super Mario Bros* var det spel som mer än något annat spel bevisade vad spel i sin mest avskalade och även slutgiltiga form bör och ska handla om: kontroll.

Varje knapptryck besvarades av Mario. Alltid felfritt. Dog Mario var det ditt fel. Alltid ditt fel.

Än idag besvarar Mario oss. Än idag hoppar han precisionsfullt mellan plattformar. Han har aldrig tappat formen, trots sin kroppshydda. *Super Mario Bros* är spelglädje.

SUPER MARIO BROS 2 (THE LOST LEVELS)

FORMAT: NES
UTGIVNINGSÅR: 1987

Nintendo var inte sent att uppskatta de massiva framgångar *Super Mario Bros* rönte. Två år senare släpptes *Super Mario Bros 2* i Japan men då också bara i Japan. Att det var för att det såg ut exakt som sin föregångare, och i nutida dagar kanske mer skulle betitlas som en expansion med nya banor, skulle kunna vara en förklaring, men det mer sannolika är det faktum att spelet är brutalt svårt.

Spelet var däremot med i samlingen *Super Mario*-spel Nintendo släppte 1993 över hela världen, *Super Mario Allstars*, och gick under benämningen *The Lost Levels*. Där fanns även funktionen att spara sitt äventyr och välja continue. Välbehövligt – de sista världarna är infernaliskt svåra.

SUPER MARIO BROS 2

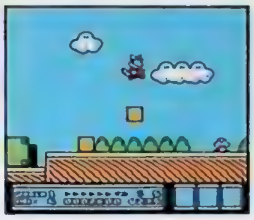
FORMAT: NES
UTGIVNINGSÅR: 1987

Det *Super Mario Bros 2* som européer och amerikaner fick avnjuta var en hänsynslös sampling av det japanska spelet *Doku Doku Panic*. Nintendo slängde helt sonika in Mario och kompani i spelet, en skum historia om att Mario befann sig i "drömvärlden" motiverade miljöombytet och wham, bam, thank you mam så var ännu en succé given.

Man borde gråta blod över den slippriga pajaskontroll *Super Mario Bros 2* är begåvad med, men efter att ha spelat ett par banor försvinner en hel del tvivel. Fienderna är så flummigt designade att man inte kan annat än dra på stora smilbanden och musiken är om möjligt mer medryckande och epileptiskt speedad än ettan.

Men det stora konststycket är möjligheten att välja mellan fyra olika karaktärer inför varje bana. Mario är som vanligt allround, Luigi hoppar högt, Toad lyfter plantor och fiender snabbast och Peach… kan sväva. Visserligen bara några sekunder, men hon ser så typiskt Mary Poppinsk ut där hon svävar fram mellan molnen att man nästan tror hon ska brista ut i sång när som helst.

Super Mario Bros 2 är helt klart Peachs finaste bidrag till *Mario*-spelen. Att hon blir kidnappad av Bowser i typ alla andra spel får på något sätt en motvikt här och kanske en bekräftelse på att Peach framtida solodebut på Nintendo DS med *Super Princess Peach* inte är helt omotiverad.



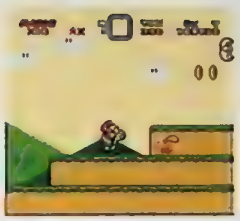
SUPER MARIO BROS 3

FORMAT: NES
UTGIVNINGSÅR: 1989

Den riktiga uppföljaren till *Super Mario Bros* var varken *Super Mario Bros 2* eller *Super Mario Bros 2* utan *Super Mario Bros 3*. Klurigt hur det fungerar i spelvärlden, men alla är överens om att Marios tredje äventyr är ett mästerverk enligt konstens alla regler.

Att sammanfatta *Super Mario Bros 3* i några futtiga meningar är som att sammanfatta en stumfilm med ordet "tyst". Det finns så mycket fantasi, så många enskilda ögonblick och sådana hårresande perfekt planerande banor att den sammanfattade glädjen av att spela det är så kraftfull att ett vulkanutbrott ter sig litet vid jämförelse.

Mario kan äntligen flyga med hjälp av en tvättbjörnssvans genom att ta sats på marken med springknappen intryckt för att då mätaren toppas lyfta, stiga, sorla upp genom luften och hitta nya gömda platser att leka med. Den levande solen som jagar Mario i ökenvärlden trissar upp farten mellan ökenvindar och kvicksand, halkfaran i isvärlden, glädjen av att få mocka loss i rörvärlden och Bowsers übersvåra tanks i sista världen är ren och skär magi. Och på bana 5-3 väntar den största överraskningen av alla, den okända, djupt beundrade skodräkten.

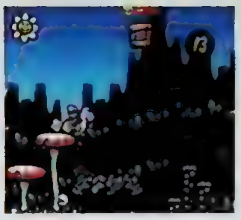


SUPER MARIO WORLD

FORMAT: SNES
UTGIVNINGSÅR: 1991

I och med Marios debut på Super NES började fokus flyttas från plattform till plattformsäventyr. Även om idén med en karta som Mario kunde vandra runt på introducerats i *Super Mario Bros 3* var det först här som Mario blev en utforskare, en upptäckare, en äventyrare av Indiana Jones rang. Här hade ungefär varannan bana mer än en utgång och den sprudlande jakten på hemligheter tog sig ibland helt vansinniga vändingar, som Special World där åtta skruvat svåra banor väntade. Och slutet på Funky, som väl får betecknas som den sista banan i spelet, där orden "You are a Super Player" står skrivna med mynt. Även om bedriften att hitta alla utgångar i *Super Mario World* står sig slätt mot till exempel vissa actionspels svårighetsgrader så är det än idag en merit som slår det mesta.

Men det som gör *Super Mario World* till det, enligt min åsikt, bästa spelet någonsin är självklart det gulliga, gröna, gurglande charmtrollet med världens mest profilerade tunga (Gene Simmons får ursäkta) som Mario räddar redan på första banan och som erbjuder sin räddare en åktur och de ständiga koopafienderna kontakt med sin magsyra: Yoshi. En mean, green eating machine.

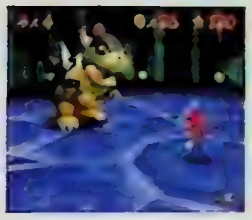


SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

FORMAT: SNES
UTGIVNINGSÅR: 1995

Yoshi, ja. Efter succén med *Super Mario World* var en uppföljare med den gröne, skönе i huvudrollen given. Nintendo tog ett steg tillbaka och skippade äventyrsupplägget till förmån för raka, okomplicerade banor utan krusiduller. Eftersom det hela handlar om hur Mario, som spädbarn, kom till svampriket och räddades av Yoshi (ombytta roller) skulle man lätt kunna frestas tro att spelet inte bjuder på så mycket till motstånd och det är givetvis helt fel. Istället för återkommande hinder i bandesign som trappas upp i svårighet som tidigare spel satsade man på helt nya variationer av gamla problem i nästan varje bana. Chain-chomps håller till exempel numera till i bakgrunden och kastar sig upp i luften för att vrålа ner på banan och käka upp delar av den. De flygande tussarna som gör Yoshi full om han kommer i kontakt med dem måste vara Nintendos "fräcka" comeback på Sonic-problemet. Kanske. Hur som helst är det buskul att ragla runt medan banan spejsar ut som i en flower power-dröm.

Det som gör *Yoshi's Island* till en alldeles egen, högst förtjusande, upplevelse är den grafiska grannlåt som bjuds. Man stiger in i en specialtillverkad sagobok där allt är tecknat med tjocka, svarta konturer, där bakgrunderna består av dimhöljda bergstoppar och vågiga skogsmarker och där det ofta också förekommer stora, tjocka blommor i förgrunden. Det är tillräckligt för att få en vuxen man att gråta.



SUPER MARIO 64

FORMAT: N64
UTGIVNINGSÅR: 1997

När Mario tog sina första trevande steg på borggården i *Super Mario 64* fick en kollektiv spelvärld gåshud. Karln gick i djupled, sidled, hoppade diagonalt, snurrade runt träd, simmade, flög – han var på sätt och vis svaret på alla frågor. Han var framtiden. Han var helt i 3D.

Det var även det första *Super Mario*-spel som handlingen kändes trovärdig och integrerad i trots att det egentligen inte händer så mycket mellan varven. Bowser har den här gången inte nöjt sig med att kidnappa prinsessan utan även lagt beslag på stjärnorna i hennes slott och gömt dem i magiska tavlor runt om. Vilket i sig är en genialisk idé, då Marios besök till öken-, is-, luft- och gräsvärldar känns mer motiverade. Och vilka världar sen. Det är nog inte bara jag som glömt bort mitt kall att samla stjärnor för att med flygkepsen på susa runt i himlen och göra volter eller kört racet mot pingvinmamman på iskanan i absurdum.

Mario, som nu för tiden mest står som en symbol för kapitalism med sina hundra olika medverkanden i dans-, sport-, party- och kartspel, var i *Super Mario 64* fortfarande oskuldsfull. Hans kantiga ansikte var fyllt av kärlek för sin spelare och ingen kunde annat än hysa fullständig respekt för rörmokaren från Italien.

SUPER MARIO SUNSHINE

FORMAT: GC
UTGIVNINGSÅR: 2002

Jag antar att det är rätt talande att Mario åker på söderhavssemester i *Super Mario Sunshine*. Alla väntade sig stordåd från hans Gamecubedebut, ni vet, spelrevolution? Istället försökte man rättfärdiga ett spel som i stort är en polerad version av *Super Mario 64*.

Mario fick Fludd, en uppfinning som drivs med vatten och hjälper Mario sväva, skjuta, åka vattenskidor (som för övrigt var väldigt roligt) och torpeda iväg uppåt. Vilken antiklimax. I *Super Mario 64* hade vi fått flyga fritt som fiskmåsen, här snackade vi med kantiga och korviga invånare, besökte sandstrand efter sandstrand och samlade än en gång stjärnor – eller "shines" som de envisas med att kalla dem här.

Men visst fanns det plattformsmagi även i *Super Mario Sunshine*. Man måste bara leta lite hårdare. De speciella plattformsbanor som befann sig långt uppe i luften var bevis på att Nintendo fortfarande kunde, bara det ville. Här slapp man Fludd och var tvungen att koncentrera sig på det gamla goda hoppandets ädla konst när man voltade, balanserade och rusade mellan snurrande plattformar, studsmattor och kvicksandsblock. Allt medan en fullständigt underbar a cappella-version av den ursprungliga titelmelodin kompade.

SID'80s har slipat dödsmetallposen till perfektion.
I förgrunden mannen, myten, legenden Ben Daglish (*The Last Ninja*, *Krakout*, *Trap*). Bakom honom, från vänster till höger: Andreas Wallström (grafiker från demoscenen), John Hare (Sensible Software), Jeremy Longley (Bullfrog), Reyn Ouwehand (*Last Ninja*), Marcel Donné (musiker från demoscenen) samt Mark Knight (kompositör, Electronic Arts och Microsoft)

NEKROMANTIKERNA

TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM / FOTO_WWW.C64HQ.COM+WWW.SLAYRADIO.ORG

Ryktet om Commodore 64-musikens död är betydligt överdrivet. Det gäller bara att veta var man ska leta. Super PLAY tog flyget till Manchester för att spåra livstecknen. Och träffade några livs levande legender av bara farten.

Manchesters gamla spöken har aldrig slagit sig till ro.

Man tittar ut över staden och hela centrums skyline är taggig av byggställningar och lyftkranar, "crane city", som den kallas i folkmun. Yuppieloft och latteställen trängs med söndervittrade tegelfasader.

Men samtidigt som stadskärnan ständigt expanderar med moderna byggnader, som sårskorpor över krigstidens sotsvärtade kåkar, så är det något som spjärnar emot.

För precis som Manchester är ett av landets starkaste northern soul-fästen, en musikreligion som bygger på frimärkssamlarmentalitet och att klamra sig fast i bortre sidan av 70-talet, så är det långt ifrån någon tillfällighet att Chris Abbotts fjärde Back in Time-show arrangeras i just Manchester.

Som Mick Middles skriver i inledningen av guideboken *Morrissey's Manchester*: "de gamla spökenas magi finns där, om du bara vet var du ska titta".

Det är därför jag är här.

Back in Time.

Om Back in Time: skivserie med C64-remixar, en trilogi, som sen utvecklades till livespelningar och nu kulminerar i en dvd-utgivning.

– Framgången med skivförsäljningen beror på att vi använt låtar som folk har en känslokoppling till, säger Chris Abbott, som ligger bakom hela Back in Time-konceptet. Det är svårt att kränga en produkt som folk inte redan känner till.

I närheten av Curry Mile, den kilometerlånga längan med femtiotalet indiska restauranger, ligger den lätt förfallna förorten Failsworth och arenan The Avenue. Jag tar en taxi dit och det är fotbollsderby ikväll, Manchester United mot Manchester City; utanför varje pub vi passerar skockas unga män i snaggade frisyrer och sneakers så bländvita att de bara kan komma direkt ur Stan Smith-kartonger.

– Se till att ta en taxi hem ikväll också, varnar chauffören mig. Det här är inga trevliga områden på natten.

The Avenue är en oansenlig arena, en korsning mellan pub och fritidsgård, med akustikplattor i taket och murriga heltäckningsmattor över alla golv. Barspeglar. En 55-årig servitris i skinnbrallor, peroxidblond plymfrisyr och solglasögon. Ett hundratal personer befinner sig redan i lokalen.

Om publiken: bortom 30-årsgränsen, pikéskjortor, illa åtsittande jeans, glansiga i ansiktet av ölchips-vitt-bröd-med-majonnäs.

Vilket ju är precis vad det här handlar om.

Det är därför Rob Hubbard är engelsman, Ben Daglish, Fred Gray, Martin Galway. Drömmen bortom en fuktskadad council flat. Spelmusik är inte skräpkultur, det är det alldeles för brittiskt för att nedlåta sig till. Den kan vara självironisk, visst, men det är ju bara ännu en anledning till att det aldrig skulle kunna vara ett amerikanskt påfund.

> SPELMUSIK ÄR INTE SKRÄPKULTUR, DET ÄR DET ALLDELES FÖR BRITTISKT FÖR ATT NEDLÅTA SIG TILL

Inne i konsertlokalen håller Stuck in D'80s – "SID'80s" – på att träna in kvällens setlist. Deras schtick är att plocka klassiska C64-låtar – *Way of the Exploding Fist*, *Paperboy*, *Rasputin* – och brodera ut dem i ett fullskaligt bandsound med sex, sju instrument. Till skillnad från SID-chippet som bara pallade tre olika ljudformer.

– Varje SID-chip var ju unikt, inga två chip hade samma förutsättningar, säger Kenneth, som sänder radio med C64-musik och mixar. Det är därför det är så intressant när band gör levande versioner av SID-musiken: alla har sin egen vision av hur det ska låta. En gång körde jag samma låt fyra gånger i rad, utan att någon först fattade att det var samma låt – de var så olika i sina versioner.

Paradoxalt nog så är det just chippets ursprungliga begränsning som drev dess användare till att bända på gränserna – fantasin tar över där tekniken når sin slutpunkt. Med levande instrument kan man inte bara överföra spelmusiken till ett större format, den blir dessutom organisk på ett helt annat sätt.

– Musiken är inte så mycket en genre som ett bibliotek, säger Chris Abbott. Mina remixalbum sträcker sig över flera genrer och visar värdet av de ursprungliga melodierna.

Det är så jag tänker när jag hör SID'80s: slagverk, fiol, flöjt, bas, akustisk gitarr och keyboard; frammana ett jazzliknande jam på scenen.

Om Ben Daglish: chipmusiklegend, *The Last Ninja*, frontar bandet och ser ut som en spretande fågelskrämma, långt hår och skägg, en senig, triangelspetsig variant av Charles Manson.

Han sitter och röker Rizlarullad cigarett efter Rizlarullad cigarett, med flöjten vilande som ett gevär över knäet.

När ska du börja göra musik till spel igen då?

– Nja, anledningen till att jag lämnade branschen var ju just för att det blivit en bransch. Det handlade inte om musiken längre, bara pengar. Så nu sysslar jag med musik. Och inga pengar, haha.

Spelar du i några andra band än SID'80s?

– Ja, min huvudprioritet är ett folkrockband som heter Loscoe State Opera. Keltisk rock, lite Levellers och Pogues, du vet. Vi har släppt tre skivor hittills.

Vad händer med SID'80s härnäst?

– Vi kommer att spela ett gig i Köpenhamn i november, mer än så vet jag inte. Vi repar inte så ofta, eftersom vi är ett band med tre nationaliteter. Idag är vi för omväxlings skull fulltaliga. Så vi kör de låtar vi kan.

Mer om publiken: bekanta till Chris Abbott, skivköpare, konnässörer, själva remixare. De flesta besökare går rentav att spänna upp tvärs över alla ovanstående kategorier. Nästan varenda person som ser att jag har ett anteckningsblock kommer fram för att promota just sin mixtape eller hemsida. Det blir rätt överväldigande i längden.

– Har just börjat emulera Pro Tools på min Mac, säger en kille i bångstyrig mustasch. Så snart jag lärt mig funktionerna kommer jag bli stor, riktigt stor. Boom, sen ser ni mig inte längre!

Samtidigt är det fint att det fortfarande finns en sådan glödande entusiasm i en så pengabefriad scen. En scen som behöver skrika i megafon om sin existens i ett tidevarv då alla snackar nästagenerationen och hdtv.

Det är en släktträff, ett politiskt universitet, en hundrahövdad, öldriven tankesmedja som ekar diskussionerna på *Commodore Remix*-forumet om genrens livslinje.

– Jag trodde alltid att C64-musiken hade en begränsad livslängd, säger Chris Abbott. Men nu har jag hållit på med det här sen 1997 och min butik har mer att göra än någonsin. Skulle folk dumpa sin musiksmak när de blir 40? Skulle inte tro det.

Jag frågar Andreas Wallström, trummisen som var med och bildade SID'80s, om det finns någon behållning i deras musik för dem som inte kan nostalgitrippa.

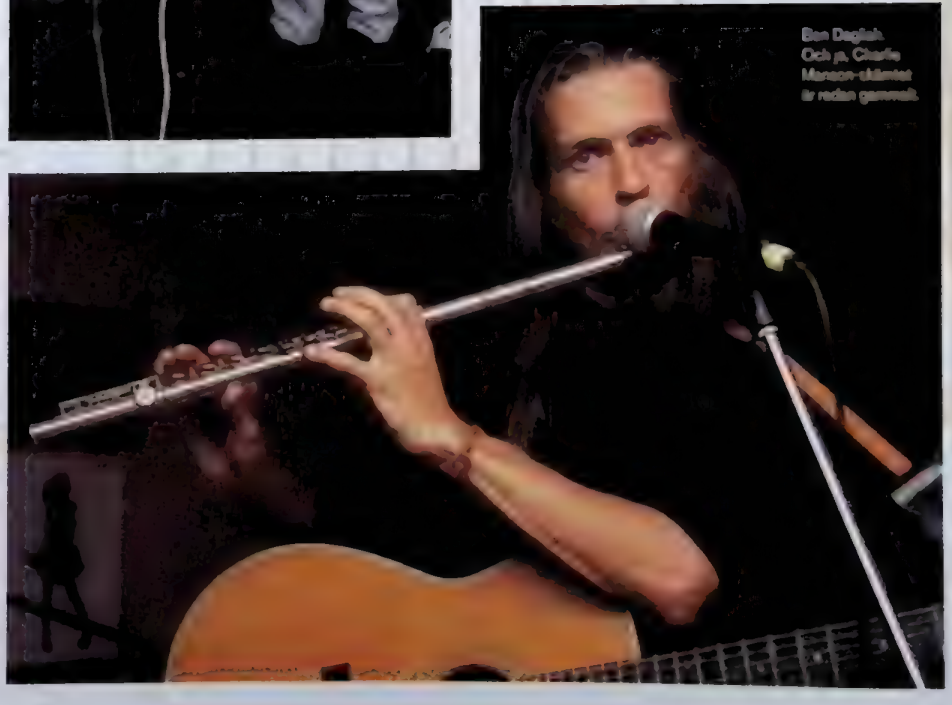
– Det borde du fråga min fru. Hon gillar inte chipmusik, tycker mest det är blipblop, men hon tycker våra spelningar är fantastiska. Och ändå är det samma melodistruktur i grunden.

Rob Hubbard är bortkopplad. Utfläkt tvärsöver tre stolar, kepsen

Genius at work: Rob Hubbard.

Chris Abbott, hjärnat i Back in Time-projektet.

MJ Hibbett, de närsynta nördernas popkrönare.


Ben Daglish. Och ja, Charlie Manson-skämtet är redan gammalt.

nedfälld som ett visir över ögonen. Ibland reser han sig upp och går bort till scenen för att rätta något fel i noterna.

Om Rob Hubbard: chipmusikens heliga kossa, *Monty on the Run*, *International Karate*, väldigt tillbakadragen, tystlåten, låter meningar vandra ut halvvägs i tomma intet.

Det sista jag hörde var att du hade någon mellanchefsposition på Electronic Arts.

– Jag har inte varit där sen 2001. Jag gillade inte sättet de behandlade folk på, så jag valde att inte vara med längre.

Så vad gör du nu?

– Jag håller på med ett spel, som jag ännu inte får avslöja titeln på. Och så håller jag på med ett projekt att dirigera en levande orkester för omarrangerade versioner av mina gamla låtar, men jag kan inte säga vilka ännu.

Så hemlighetsfullt.

– Äsch, det är mest att vi inte bestämt exakt vilken eller vilka det kommer handla om.

Får du fortfarande mycket beundrarpost?

– Inte sen jag skaffade hemlig adress och hemligt telefonnummer...

MJ Hibbett har egentligen inte mer gemensamt med C64-dyrkarna än att han har glasögon och skrev *Hey Hey 16K*, en studentikos hyllningslåt till hemdatorernas barndom, med flitigt namndroppande av programmeringskommandon och laddningsmeddelanden i texten.

Utanpå det komponerar han småslug powerpop med sitt band The Validators. Och även om PA-systemet verkar försett med svängdörrar, så är de en utmärkt uppvärmningsakt. När *Hey Hey 16K*, på ett skamlöst publikfriande sätt, spelas för andra gången har en tredjedel av publiken satt sig på knä framför scenen för att sjunga med. En kille dansar vingligt, eufori och billig lager.

MJ Hibbett sjunger i låten *The Lesson of The Smiths*, "Don't wait for years for a retrospective/ get into it now", och det är nyckelfrasen för Back in Time: de som är här har varit med från början.

Och nu?

– Kolla dig omkring, säger Mark, som är 31 år och jobbar på IBM. Jag känner åtminstone nio, tio personer härinne som jobbat som programmerare. Nu har de fått focken, deras jobb är outsourcade till Taiwan eller whatever.

Då börjar det gå upp för mig. Det här handlar inte lika mycket om dyrkandet av gamla gudar som det är ett politiskt ställningstagande. Ett drucket och närsynt väckelsemöte.

– Du trodde du skulle hit för att skriva om en retrogrej, eller hur, säger Mark och det är inte formulerat som en fråga.

Både Ben Daglish och Rob Hubbard nämner att det var hur branschen förbrukar människor, som fick dem att hoppa av. Det stjärnögda dyrkandet av dem här ikväll är lika mycket dyrkandet av bilden av dem som gerillakonstnärer. Gamla spöken som vägrar slå sig till ro.

Nästa spelning känns efter den uppenbarelsen väldigt tam. Det är tre man ur danska Press Play on Tape, som jag vet har en briljant cover av Kraftwerks *Das Model* (*Das Gamer*) i bagaget. Men förutom en akustisk version av *Ghosts 'n Goblins* som är rätt fonky, så känns de bara som avskalade pausfåglar.

Ett bättre bevis på att mindre är mer är Rob Hubbards finstämda new age-vision, som med fiol och keyboard leder tankarna till Mike Oldfield eller musikens motsvarighet till isbergstekniken: det är vad som ryms i tystnaden mellan de klingande tangenterna som bygger de stora känslointrycken. Några meter bakom mig hulkar en kvinna. På bordsskivan ligger redan tre bollar av hopknycklade Kleenexdukar.

Hubbards arv till spelmusikvärlden, det som gjorde honom till profet, är att han var musiker som förde in sina kunskaper i spelskapande – snarare än tvärtom. Därför är det lustigt att medan hans levande musik är vacker, så är den långt ifrån lika hypnotiskt medryckande som de verk hans lärjungar klippt och klistrat och tweakat i tusentals remixer.

Det är bara väldigt svårt att motivera det i en sal med tvåhundra personer som lyssnar med religiös andakt och vidöppna munnar, med kvinnan som kväver sina tårar i servetterna. Det enda som punkterar tystnaden är servitrisens klackar som klickar mot parketten innanför bardisken.

För några nummer sedan skrev jag om hur den svenska chipmusikscenens gräns mellan artist, arrangör och publik är så gott som utsuddad. På The Avenue får jag kvitto på att det är ett universellt fenomen.

– Här kommer en låt som ingen gjort remix på ännu, konstigt nog, säger Ben Daglish, gestalten slingrad kring mikrofonstativet.

– Men jag har ju redan gjort det, hojtar Chris Abbott tillbaka från publiken.

– Visst ja, rättar sig Daglish. Du har ju redan gjort det.

SID'80s spelning blir kulmen på konsertkvällen, gästabudsrock, livsbejakande, euforisk. Gamle Amigaikonen Mark Knight, *Alfred Chicken*, *Wing Commander*, gnider fiolstråken som om varje hjärtslag vore det sista, någon berättar att han spelat fiol med Massive Attack en gång i tiden. När han springer runt i lokalen, lägger sig på golvet, ut i pissoaren, så pumpar hans armbåge oavbrutet, spastiskt. Det är samma stökenergi som lagras i unga garageband, och – vågar jag säga det? – Stone Pony, tidigt 70-tal.

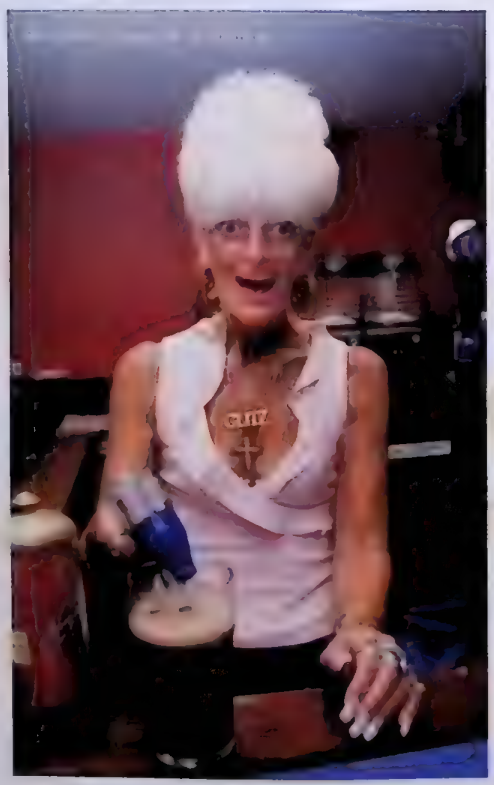
Jag tittar i ögonvrån och ser Rob Hubbard stå på sin stol och klappa händerna i takt med ett stegrande kosackbeat.

En underlig känsla när jag lämnar arenan och kliver ut i natten, hemsökt av dimslöjor av ånga inifrån den varma och stojiga lokalen.

Bara gamla spöken. Inget att bry sig om.

Eller? ■

BÅDE BEN DAGLISH OCH ROB HUBBARD NÄMNER ATT DET VAR HUR BRANSCHEN FÖRBRUKAR MÄNNISKOR, SOM FICK DEM ATT HOPPA AV.



BACK IN TIME LIVE

Fem timmar!
Så mycket bitpopbonanza har Commodore 64-musikmecenaten Chris Abbott lyckats klämma in i dvd-samlingen vars kompletta titel lyder *Back in Time Live: A deluxe, limited-edition 2 DVD and CD set featuring unique performances of Commodore 64 music from Back in Time Live.*

På dvd nummer ett: hela Back in Time Live-konserten från St Luke-kyrkan i London förra året. Där uppträdde kungligheter som Press Play on Tape, C64 Mafia, svenska a capellagruppen Visa röster (vars version av *International Karate* fortfarande slår det mesta) och kanske framför allt 8-bitarskollektivet Stuck in D'80s – där hippiegrungiga barfotafrontfiguren, tillika legendariske kompositören Ben Daglish, är den klarast lysande stjärnan.

På dvd nummer två: en pianokonsert med Rob Hubbard, där han framför några av sina Commodore 64-låtar. Ungefär hälften så kul som man skulle kunna tro och rätt segt i längden att titta på. Dessutom några liveupptagningar från Back in Time-eventet i Brighton 2003 och en minidokumentär från densamma.

På en medföljande bonus-cd: de hetaste låtarna från innehållet smidigt ihopsamlade för din lyssnarglädje.

Den första dvd-skivan är den som är mest givande (även om dvd-pressarna klantade sig så att man måste montera filen i en virtuell cd-läsare på datorn för att kunna spela upp den), alltså konserten från i fjol där den samlade C64-live-eliten ger järnet. Framför allt är det Stuck in D'80s som stjäl showen, och då som sagt framför allt Ben Daglish, som annars kanske är mest känd som medkompositör av musiken till *The Last Ninja*.

För 20 brittiska pund är den här dvd-samlingen din. Även om du sällan kommer att sätta in skiva två i spelaren måste det betraktas som något av ett kap för varje sann sidofil. ***Tommy Rydling***

http://www.c64audio.com

Ben Daglish är kung på så många satt

IT'S BINARY, BABY!

Marcus "Makke" Nilsson har satt ihop en fräsande remix-cd med synthpopversioner av Commodore 64-låtar. Och han sjunger.

Senast någon sjöng på en remixskiva med spelmusik var Press Play on Tapes förra. Det var hemskt på rätt många plan. Makke kommer undan med det i de flesta fall. Bäst går det i öppnande *Cauldron 2-005*, där hans röst har distats till robotaktig oigenkännlighet. Det är skönt att man inte hör att han sjunger om pumpor och häxor och häxkittlar.

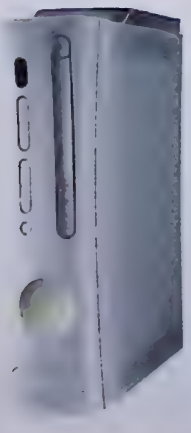
Värre blir det när han ägnar sig åt rensång, som i *Sacred Armour of Antiriad*:

Oh mighty Tal you must make haste
By enemies you are chased
If they catch you you'll wish you had
The Sacred Armour of Antiriad

Okej, det är väl halvfyndigt att lyckas rimma på "Antiriad", men samtidigt rätt jobbigt att höra någon sjunga om den ytterst banala handlingen i ett 20 år gammalt spel. Det blir sällan bra. Tror i och för sig inte att det skulle bli bra att sjunga om handlingen i *Civilization IV* heller, när jag tänker efter.

Tuffare då när Makke bara rabblar siffror, som i *Hardware & Hubbard*: 6510, 1650, 1525, 1530 och andra magiska tal som betyder saker för den som just nu funderar på att köpa skivan i fråga. Och varför inte? Den har en tydlig och slipad stil som är tilltalande, trots den stundtals smärtsamma sången. ***Tommy Rydling***

http://www.c64audio.com



Förhandsboka Xbox 360! Kommer 2:a december!

Xbox 360 Premium
3950:-

Xbox 360 Core
2950:-

www.cpoint.nu

Vardagar 11-19 Lördagar 11-15
Bondegatan 75 116 34 Stockholm
info@cpoint.nu 08-559 232 55

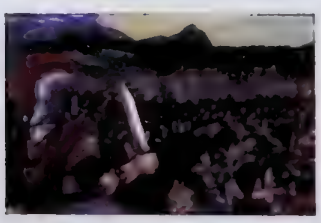
CEL SHADER

DOOM 3
5 KB

Cel shading är ett uttryck från den animerade filmens värld, där man använder cels (genomskinlig plastfilm) som kan läggas i lager på varandra för att animera olika delar av en scen medan andra (som till exempel en målad bakgrund) kan vara statiska från ruta till ruta. Men när vi talar om spel betyder cel shading att man renderar en scen i tecknad film-stil, och *Cel Shader* gör just det, i *Doom 3*. Modden är

inte perfekt, och man ser fortfarande tydligt vilket spel man spelar, komplett med enorma mängder imp-packade skuggor, men den grafiska stilen ändras trots det ganska radikalt. Zombier, imps och dina vapen ser tecknade ut, och det här är rätt kul ett tag. I längden håller det dock inte, men det är ändå intressant att se vad som finns under de vackra texturerna och filtren i *Doom 3*-motorn. Utan bumpmaps och normal mapping ser man nämligen exakt hur grovhuggna 3D-modellerna i själva verket är.

http://www.junkguy.tk



SPQR

ROME: TOTAL WAR
159 MB

SPQR är en mod till *Rome: Total War* som försöker åstadkomma lite mer realistiska strider, men inte går lika långt som *Rome: Total Realism* (som tidigare nämnts på denna sida). Tillägg som en centurion i varje formation och nya och historiskt korrekta enheter gör det här till ett måste för den som vill ha lite realistisk krydda i sitt *Rome*-spelande men inte orkar med *Total Realisms* superdetaljer. Den har också erkänt bäst texturer.
I nedanstående forum hittar du både nedladdningslänkar och lite mer information, tips och knep.

DARTHMOD

ROME: TOTAL WAR
6 MB

Det finns en hel del mods till *Rome: Total War* som ändrar texturer, enheter och kartor. *Darthmod* försöker sig dock på den svårare uppgiften att göra ai:n lite listigare och ge dig svårare motstånd i stridema, och lyckas faktiskt ganska bra med det. Andra förbättringar som att kavalleri oftare bryter igenom tunna fiendelinjer och att bågskyttar har lite mer ammunition får man på köpet, liksom en liten höjning av frameraten då vissa onödiga detaljer tagits bort (som de små grå strecken efter pilar och spjut).

JUKEBOX

DOOM 3
3,5 MB

Har du alltid drömt om att kunna kontrollera Winamp via de där små skärmarna som sitter här och var i *Doom 3*, så att du kan lyssna på Britney Spears medan du slaktar demoner? Inte det? Någon har åtminstone gjort det, och skapat denna mod som låter dig styra din musik antingen via ett gränssnitt i spelet eller genom den textbaserade konsolen. Varför inte rocka loss lite i Mars underjord?

VINN SCHYSSTA
DOOM-PRISER!

I många år spekulerades det fram och tillbaka om det skulle bli någon *Doom*-film över huvud taget. Nu har projektet blivit verklighet till sist och Super PLAY i samarbete med UIP är glada över att kunna erbjuda tjusiga priser till läsekretsen, eller vad sägs om fribiljetter kombinerat med annat smått och gott?

1. En känd wrestlingprofil som slagit in på filmens bana figurerar i filmen. Vad heter mannen?

A Hulk Hogan
B The Rock
C The Undertaker

2. Ursprungligen var en annan skådespelare parentkt som leading man i *Doom The Movie*. Vem?

A Tom Berenger
B Treat Williams
C Corey Haim

3. Vilket betyg fick *Doom 3* när det recenserades i Super PLAY?

A 6
B 8
C 9

PRISER

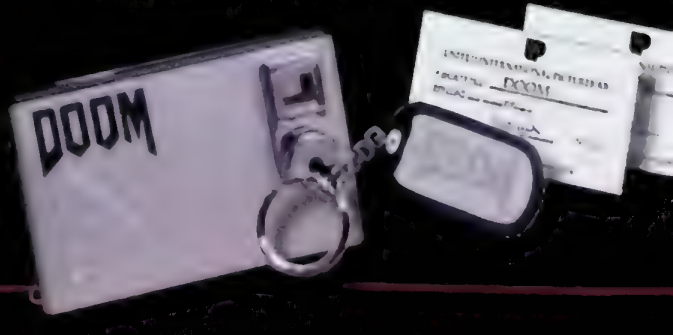
1:a – 3:e pris
Doom-digitalkamera, *Doom*-nyckelring samt två fribiljetter till filmen på bio.

4 – 10:e pris
Doom-nyckelring samt två fribiljetter.

GÖR SÅ HÄR:

Skicka ditt svar med e-post till tavling@superplay.se. Senast den 20 november måste vi ha ditt svar.

Juryn består av representanter för Super PLAY och dess beslut går inte att överklaga. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna.



VÄLBEVARADE KLASSIKER

Det är inte fult att blicka tillbaka. Du är inte en bakåtsträvare bara för att du vill ta del av ett mästerverk från 90-talet. Allt var inte bättre förr, men mycket var väldigt, väldigt bra. Stora spelupplevelser måste inte kosta skjortan, och ibland är de till och med gratis.

Traditionellt sett brukar vi i Fokus_Online skriva om spel som aldrig har skapats med det smutsiga syftet att dra in pengar. Spel som har programmerats av glada amatörer enbart för nöjes skull. Den här månaden handlar det dock om spel som en gång varit kommersiella, men som av olika skäl släppts fria av sina upphovsmakare.

Tanken på hur många fantastiska spel som glöms bort genom åren är nästan svindlande. Utbudet av spel är ju sanslöst stort, och det är tråkigt att de flesta väljer att enbart ägna sig åt det allra hetaste. Ingen skulle ju lyfta på ögonbrynen om du 2005 skulle köra igång *Revolver* från 1966 i musikanläggningen, så varför är det så få som bryr sig om förrförra årets spelmästerverk? Jämförelsen är visserligen inte helt rättvis, men jag är ändå av uppfattningen att äldre spel ska göras tillgängliga i största möjliga mån. Vare sig det är som budgetutgåvor, extramaterial i eventuella uppföljare (som i fallet *Tekken 5* eller Xboxversionerna av *Fifa 06* och *Doom 3*), portningar till portabla konsoler, eller – om inget annat lönar sig – som gratis nedladdningar från utvecklarnas hemsida. Bara de inte glöms bort.

När Cinemaware härom året gjorde sitt halvhjärtade försök till comeback lade de mycket krut på att betona sitt fina förflutna. I ett försök att dra igång någon slags hype lade de upp hela sin omtyckta spelografi för allmän nedladdning på den officiella hemsidan, och klassikerna fanns för nedladdning i många olika format. Idag ligger det ett spökstadsskimmer över Cinemaware.com, och de föråldrade nyhetsinläggen dryper av förhoppningar om en framtid som aldrig kom och löften som aldrig infriades. Spelen ligger kvar, men på grund av en bug som ingen verkar orka åtgärda kan du inte ladda ner dem om du inte redan har ett användarkonto. Sidans själsliga syfte borde dock ändå fungera som

Beneath a Steel Sky anses av många vara ett av de finaste äventyrsspelen. Nu när det är freeware har du inte längre någon som helst ursäkt att inte testa det.

GROUND CONTROL

Våra svenska hjältar på Massive Entertainment jobbar för närvarande på ett hemligt spel som än så länge går under arbetsnamnet *Project Ice*. Medan vi grunnar på vad det kommer att erbjuda oss så går det utmärkt fördriva tiden med de episka science fiction-striderna i genombrottsspelet *Ground Control*. Ladda ner det medan det fortfarande finns gratis cd-nycklar kvar, så det inte blir som med *Tribes 2* (som finns att ladda ner gratis, men inte går att installera).

http://www.[illegible]

GRAND THEFT AUTO 1 OCH 2

Rockstar förvaltar sin historia exemplariskt. Från deras officiella hemsida kan man tanka de två första spelen i deras våldsromantiska gangsterspelserie *Grand Theft Auto*, fenomenet som tillsammans med The Beatles, *Doom* och Marilyn Manson flitigast bidragit till moralens förfall. Trots den "saknade" rumsdimensionen är det en fröjd att spela dem än idag. Rockstar har dessutom vant så hyggliga att de uppdaterat spelen så de ska fungera bra även med nyare versioner av Windows. Respekt!

http://www.rockstargames.com/classics/

REVOLUTION-ÄVENTYR X 2

För den äventyrslystne finns det mer än bara amatörspel att ladda ner från Internet. Utvecklarna Revolution fick sitt (halv)breda genombrott med äventyrsspelet *Broken Sword* och dess uppföljare. De hade dock redan gjort två riktigt bra spel: *Lure of the Temptress* och *Beneath a Steel Sky*. Om du missade dem då så finns det ingen anledning att inte kolla in dem nu när de blivit gratis och allt. Spelas med fördel genom programmet ScummVM (se länk). Även Interactive Binary Illusions spel *Flight of the Amazon Queen* är värt en närmre titt.

http://www.scummvm.org/downloads.php

HIDDEN AND DANGEROUS DELUXE

Andra världskrigs-spel har vi ju i drivor vid det här laget, men om du är nyfiken på var det hela började så kan du ladda ner *Hidden & Dangerous* från 1999. Actionspel åldras visserligen inte riktigt med samma värdighet som till exempel äventyrsspel, men det är ändå en klassiker vi talar om, och därmed värt din uppmärksamhet.

http://www.gathering.com/hd2/hddeluxe.html

en lysande ledstjärna för andra spelföretag.

Cinemaware är också långt ifrån ensamma om att vilja bevara och sprida sin spelhistoria. Ta Bungie som exempel. Långt innan de blev konsolvärldens älsklingar tack vare *Halo* släppte de *Marathon*-spelen, ett gäng kultiga förstapersonsskjutare till Macintosh. Nu har de släppt dem för gratis nedladdning, och ja, med lite god vilja går det att spela dem på en pc. Eller ta Bethesda. I samband med 10-årsjubileumet av deras rollspelsserie *The Elder Scrolls* gratisförklarades den första delen – *Arena* – som nu går att ladda hem. I väntan på det vackra *Oblivion* kanske du vill ta en titt på seriens rötter. Se det som en historielektion, om inte annat.

Tommy Preger

http://trilogyrelease.bungie.org/
http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv.htm

Elder Scrolls: Arena är inte direkt lika förförande vackert som *Oblivion*, men visst förtjänar det en plats i folks medvetande.

Seneteckenaren Dave Gibbons (*Watchmen*, *Martha Washington*) lånade ut sin penna till *Beneath a Steel Sky*.

RetroSuperStore

Våra kategorier:
NYTT (OBEGAGNAT): Gameboy Advance, Gamecube, Playstation 2, X-Box
RETRO (BEGAGNAT OM EJ ANNAT ANGES): 3DO, Atari 2600, CDI, Dreamcast, Gameboy, Game Gear, Jaguar, Megadrive, Mega CD, 32X, Master System, Nintendo NES, Supernintendo SNES, Nintendo 64, Playstation, Saturn
IMPORT (BEGAGNAT OM EJ ANNAT ANGES): Megadrive Japanimport, Saturn Japanimport, Playstation USA-import, Supernintendo USA, Super Famicom

FAVORIT I RETRO

Köp Megadrive-spel för 1000:- så får du basenheten PÅ KÖPET!

Handkontroll och anslutningskablar ingår

Du sparar 395:-
Gäller så långt lagret räcker, dock längst till den 30/11-06

Välj bland topptitlar från 60:- /st

Vi tar dig från ATARI 2600 via NES och MEGADRIVE till X-BOX och GAMECUBE

Alla spel utom Atari 2600 säljs *med box och manual*

Prisexempel från vår webb-butik

95:- 95:- 75:- 295:- 295:- 195:- 195:-

FRAKT (inom Sverige) OAVSETT VIKT:
Spel (kassetter/cd) 30:-
Basenheter (+av spel) 90:-
För frakt till övriga länder, hör av Dig!

www.retrosuperstore.com 0431-410247 Måndag-fredag 9-18 Lördag 13-17

TAITOS LEGENDARISKA ARV

ORIGINALFORMAT_ARKAD / UTVECKLARE_TAITO / URSPRUNGSLAND_JAPAN

Vi pratar med två av männen bakom Taitos största hits, i samband med releasen av en samling med företagets bästa spel.

Fråga en bunt Super PLAY-läsare vilket företag de tycker är den största tillverkaren av klassiska arkadmaskiner, så skulle du antagligen få svar som Sega, Namco och givetvis Atari. Men ett företag som antagligen saknas på listan, lite oförtjänt, är Taito, som trots att de är företaget bakom *Space Invaders* aldrig riktigt har fått den publicitet de förtjänar.

Om man tar en titt i företagets katalog inser man att det finns många skäl att placera Taito jämsides med de tidigare nämnda giganterna, inte minst många av de titlar som ingår i det kommande *Taito Legends*, som kommer ut senare i år på Playstation 2 och Xbox. Det här paketet samlar en mängd titlar, och en tidig demoversion visar upp rätt många intressanta spel: *Aquajack*, *Battle Shark*, *Bubble Bobble*, *Bubble Symphony*, *Colony 7*, *Continental Circus*, *Darius Gaiden*, *Dungeon Magic*, *The Electric Yo-Yo*, *Elevator Action*, *Exzisus*, *Gladiator*, *Great Swordsman*, *Jungle Hunt*, *The New Zealand Story*, *Operation Thunderbolt*, *Operation Wolf*, *Phoenix*, *Plotting*, *Plump Pop*, *Pop 'n' Pop*, *Rainbow Islands*, *Rastan Saga*, *Rayforce*, *Return of the Invaders*, *Space Gun*, *Space Invaders*, *Space Invaders part II*, *Super Qix*, *The Ninja Kids*, *Thunder Fox*, *Tokio*, *Tube-it*, *Volfied* och *Zoo Keeper*. Alla dessa spel kommer antagligen inte att vara med i den slutliga versionen, och Taito funderar på att släppa dem i två olika samlingar. Det är precis som med de flesta samlingar en ganska vild blandning av det kända och det okända och en snabb genomspelning av de sistnämnda spelen avslöjar snabbt varför det inte var de som var skyldiga till bristen på 100-yenmynt i Japan.

Nu har du antagligen redan valt ut de spel du vill se i den första samlingen. I den här artikeln talar vi med två av de män som är ansvariga för några av de spel som antagligen finns med på din mentala lista.

Edge / Översättning Mats Nylund

INTERVJU: TOMOHIRO NISHIKADO

(SPACE INVADERS, SPACE INVADERS PART II, POP 'N' POP)

Hur framgångsrikt trodde du att *Space Invaders* skulle bli när du skapade det?

– Jag förutsåg att det skulle bli en hit, men trodde aldrig att det skulle bli så enormt. Jag var överlycklig när jag såg det bli så populärt, men blev inte överväldigad, eftersom jag redan var upptagen med nästa projekt.

Hur lång tid tog det att komma fram till designen för själva rymdskeppen?

– Det var inget lätt jobb. Först tänkte jag skapa stridsvagnar eller flygplan som mål att skjuta ner, men det var svårt att få flygplan att se ut som om de faktiskt flög. Mänskliga rörelser hade varit lättare, men jag kände att det hade varit omoraliskt att skjuta på människor, även om de var skurkar. Sedan hörde jag talas om *Star Wars*, som precis hade släppts i USA och skulle komma till Japan året efter, så jag uppfann ett spel i rymden, med rymdvarelser som fiender.

Fiendedesignen inspirerades av *Världarnas krig* av H G Wells. I historien ser utomjordingarna ut som bläckfiskar. Jag ritade en bitmapbild baserad på den idén. Sedan skapade jag flera andra aliens som såg ut som vattendjur som bläckfiskar eller krabbor.

Kabinettet hade invaders som såg helt annorlunda ut än de i spelet. Hur blev det så?

– Ja, de ser verkligen ut som monster. Inte alls som bitmapbilderna. En annan grafiker jobbade med designen. Det kanske gjordes så eftersom spelet från början hette *Space Monster*. Grafikern blev antagligen inspirerad av det namnet.

Hur var det på Taito när du gjorde de här spelen? Tävlade du med andra designers om att komma på de bästa spelen?

– På den tiden [1978], fanns det inte många som gjorde spel internt på Taito. Faktum är att det bara fanns ett till utvecklingsteam förutom mitt. Det var ingen tävling alls, eftersom jag faktiskt var chef för utvecklingsavdelningen.

Hur svårt var det att göra spelet på den tiden?

– Det var en mycket jobbig process. Det svåraste var att utveckla själva hårdvaran. Datorer användes knappast alls i Japan på den tiden, så vi fick bygga en från grunden. Jag kan nog säga att utvecklingen av datorn var svårare än att skapa själva spelet. Idag har vi persondatorer att jobba med, men det fanns ingen miljö att programmera i då. Jag fick skapa allting på egen hand. Jag gjorde en utvecklingsmaskin, skrev delar av spelet som kördes på den och fick sedan skapa mer maskiner längs vägen.

Hur reagerar folk när de hör att du skapade ett av de mest kända spelen någonsin?

– Det är stor skillnad mellan reaktionerna i Japan och andra länder. I Japan ger de mig bara någon komplimang, men i andra länder blir folk ofta väldigt upphetsade. Många vill ha min autograf, skaka hand med mig och så.

***Pop 'n' Pop* skilde sig mycket från *Space Invaders*-spelen. Vad var inspirationen bakom det?**

– Det var precis när *Tetris* hade kommit ut, och det följdes av andra pusselspel som *Puzzle Bobble*, så pusselspel i allmänhet var väldigt populära. Så jag fick idén att mål skulle komma mot spelaren, precis som i *Space Invaders*. Dessutom gjorde jag målen till ballonger för att få en gulligare stil.

***Pop 'n' Pop* var inte alls lika framgångsrikt som *Space Invaders* – kände du trycket att komma på ett spel som var lika populärt som *Space Invaders*?**

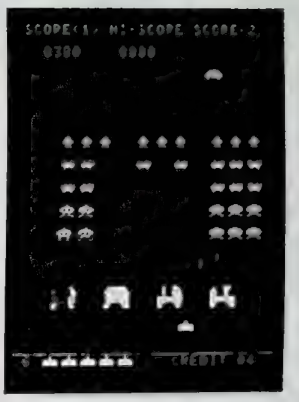
– Nej, jag kände inget tryck. Det är sant att det inte gick lika bra i arkadhallarna, men det var min utmaning att skapa ett pusselspel, och jag är nöjd med resultatet.

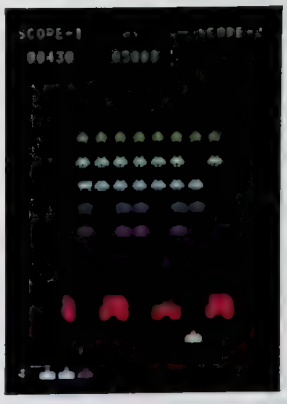
Vilka minnen har du från den tid när du skapade de här spelen?

– Först och främst har jag aldrig haft en tråkig stund medan jag skapat spel. Vi hade lite svåra tider som när vi skapade utvecklingsmiljön för *Space Invaders*, men jag tyckte att det var rätt så kul. Personligen tror jag att det mest minnesvärda spelet är ett mekaniskt spel som hette *Sky Fighter*, och var mitt första spel för Taito. Jag tror inte att det finns kvar längre. Det var ett flygspel med jetjaktplan. Eftersom det var ett mekaniskt spel fick jag jobba hårt för att få flygplanens rörelser att ser verkliga ut. När det gäller tv-spel har jag varma minnen av ett spel som hette *Speed Race*, och kanske rentav finns kvar någonstans. Det var antagligen det första bilspelet någonsin. Spelet exporterades till USA och blev populärt där också. Personligen är jag mer stolt över det spelet än jag är över *Space Invaders*.

Vad arbetar du på just nu?

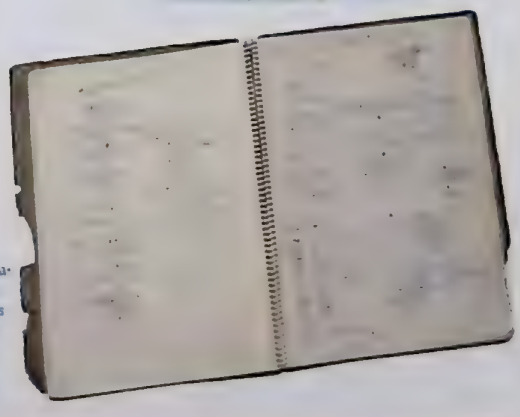
– Jag är inte personligen inblandad i några projekt just nu. Mitt företags utvecklingsteam skapar just nu titlar som lagts ut av olika klienter, så inget av dem är relaterat till mina forna skapelser.



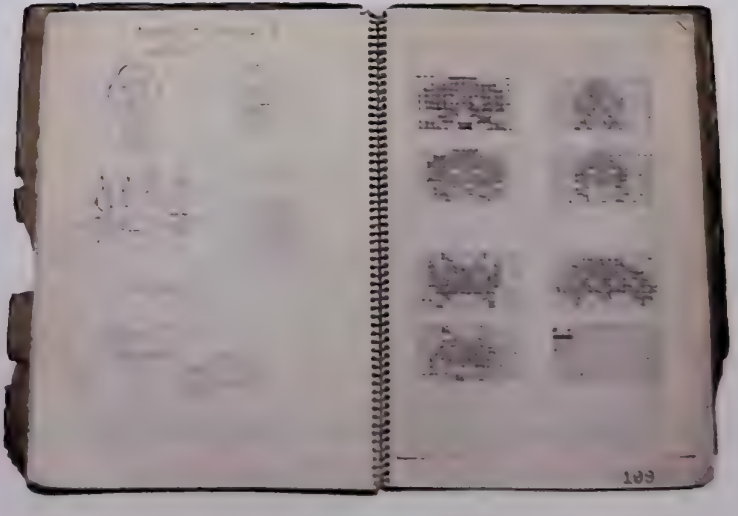


De två första *Space Invaders*-spelen gick från svartvitt till svartvitt med färgade plastlinser

"DET SVÅRASTE VAR ATT UTVECKLA SJÄLVA HÅRDVARAN"



Nishikado hämtade inspirationen till *Space Invaders* från H G Wells *Världarnas krig*. Originalskisserna är fortfarande intakta (men det är nog ingen idé att leta efter dem på Ebay).



INTERVJU: FUKIO MITSUJI

(BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS, VOLFIED)

Bubble Bobble och _Rainbow Islands_ har båda enormt gulliga karaktärer – hur kom du på dem och vad ville du att de skulle representera?

– Det var en utmaning med båda titlarna – på den tiden såg man knappast kvinnor i arkadhallarna. Så jag tänkte att om man kunde dra in fler par skulle det lösa det här problemet. Därför designade jag gulliga karaktärer och inkluderade ett samarbetsläge i *Bubble Bobble*.

Även om båda dessa spel har en del skjutande är de inte särskilt våldsamma – varför valde du att göra spelen så?

jag medvetet skapade det som en uppföljare. Som en uppföljare försökte jag framhäva djup och variationsrikedom till skillnad från originalet. När spelaren klarar en nivå kan nästa nivå ses bakom den. Jag gjorde detta för att spelaren skulle kunna förutse vad som kommer härnäst. Jag tror att det här är ett av de element som gör spelet roligare.

Skulle du vilja återvända till någon av dina gamla karaktärer med ett nytt spel?

– Personligen vill jag inte begränsas av skapelser från förr. Om jag skulle skapa ett nytt spel skulle jag vilja ha helt nya karaktärer och ett nytt spelsätt.

Bub och Bob från *Bubble Bobble* (överst) gjorde comeback i *Rainbow Islands* (mitten). Men *Volfied* (nederst) hade ingenting att göra med gulligt plattformshoppande

"IDAG FÖRLITAR SIG SPEL FÖR MYCKET PÅ GRAFIK OCH LJUD, MEDAN MAN IGNORERAR SPELELEMENTEN"

– Det här blir ett gemensamt svar för båda titlarna. Till att börja med är jag mot all form av våld. Dessutom ville jag skapa ett positivt spel.

Hur var det att skapa arkadspel på 80-talet jämfört med hur det är idag?

– Idag förlitar sig spel för mycket på grafik och ljud, medan man ignorerar spelelementen. Förr kunde man koncentrera sig på det viktiga i spelet och det var möjligt att uttrycka sina idéer direkt.

Volfied var ganska likt _Qix_ – var det en inofficiell uppföljare?

– *Volfied* har en annan titel och ser ut som *Qix*, men faktum är att

Vilka minnen har du från din tid på Taito?

– Inför *Bubble Bobble* jobbade jag bokstavligt talat dag och natt för att komma på en bra idé. Jag jobbade till och med på helgerna. Jag arbetade ofta natten igenom, och när jag märkte det såg jag att mitt rum var helt nedskräpat med lappar jag skrivit ner idéerna på. Det var redan gryning och jag kunde till och med höra morgonfåglar sjunga.

Vad arbetar du med nu?

– Jag har jobbat på att lära upp folk på min speldesignskola. Istället för att skapa egna nya spel ser jag fram emot att mina studenter ska göra mängder av spel.

[illegible]

ÖGONBLICK:

METEORSKUREN

Skakandes på huvudet kastar jag mig ut ur mitt hus i *Animal Crossing* och skyndar mig iväg till sjön där den årliga meteorskuren tar plats. Stressad hälsar jag på Winnie som står vid bryggan, nickar åt borgmästaren och springer över bron upp till andra sidan. Där står Buzz och Bob, sida vid sida.

Jag pratar lite med Buzz som menar att Bob inte ville stå ensam och titta på meteorskuren. Bob menar motsatsen, att han gärna hade velat stå för sig själv med sina tankar men inte riktigt ville såra Buzz. Så där står de, en reslig och stolt örn och en lila katt med pillemariska ögon. Båda har nya, fina tröjor och tittar upp mot himlen på de fallande meteoriterna.

En söt liten melodi spelas som gör att jag får lust att krama någon. Buzz ligger illa till. Jag ler och ställer mig bredvid mina vänner. I vattnet speglas meteoritfallen. Vi står där en stund. Länge. Och när melodin börjar om händer det. Jag börjar gråta. *Jonas Högberg*

ANIMAL CROSSING
FORMAT: GAMECUBE
UTGIVNINGSÅR: 2004

http://shop.hjemmetmortensen.se

SUPER PLAY #115
Det stora äventyrsnumret med vår kärleksförklaring till en påhittfödd genre. Dessutom avgör vi slaget mellan kombattanterna FIFA och PES samt recenserar bland annat Nintendogs, Myst V och Black & White 2.

SUPER PLAY #114
PSP är här – 22 recensioner. Handtag: en historik från Game & Watch till PSP. Hattmakaren – FIFA 2006 vs PES 5: En ny sorts äventyr – V: recenserar. Fahrenheit: Exklusivt – På tvekan – Metroname City Meta: Gear Acid – Kortspel med höga insatser.

SUPER PLAY #113
E3-festen fortsätter – DVD från världens största spelmässa med trailers, mini-dokumentär och intervjuer. Dessutom recenserar vi Killer 7, går på spelmuseikklubb och startar en ny artikelserie om spelförsäljning.

SUPER PLAY #112
Det stora E3-numret – 75 sidor från världens största spelmässa. Allt om Playstation 3, Nintendo Revolution, Game Boy Micro och Xbox 360. Dessutom recenserar vi bland annat Tekken 5, Battlefield 2 och Parah.

SUPER PLAY #111
Vi besöker Microsofts nya Xbox 360. Recension av Forza – bättre än Gran Turismo 4? Dessutom recenserar vi världens brutalaste actionspel, God of War, som ger en exklusiv förhandstitt på Bill Rogers nya mardrömsvision i Heavy Rain.

SUPER PLAY #110
Det stora kampnumret. 20 sidor om våra åtskadebeat 'em up, från Warrior till Tekken 5. Stor artikel om vår svenska stolthet Dice. Dessutom följer vi rättegången mot Postal 2 och recenserar bland annat Unreal Championship 2, The Liandri Conflict.

SUPER PLAY #109
DS vs PSP: vem vinner första ronden? Splinter Cell: Chaos Theory – Sam Fishers senaste uppdrag betygsatt. Pussespel – En kärleksförklaring. Dagen D – Vi har överlevt Brothers in Arms. Resident Evil 4 – serieklassikerns renässans.

SUPER PLAY #108
Gran Turismo 4 – vårt förseningarna eller förnärkt? Dessutom de 100 hetaste spelen att hålla utkik efter 2005 och recensioner av Metal Gear Solid 3, Oddworld: Stranger's Wrath med flera.

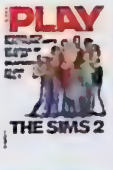
SUPER PLAY #107
World of Warcraft – En ny värld öppnar sig i det bästa onlinespelet någonsin. Nintendo DS – Vi har granskat, bäst och sämst. Stor recension av det nya Star Wars-äventyret Knights of The Old Republic II.

SUPER PLAY #106
Elva sidor om Half-Life och Half-Life 2. Stora recensioner av The Battle for Middle-Earth, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures och Metroid Prime 2. Dessutom testar vi den efterlängtade uppföljaren Battlefield 2 hos Digital Illusions.

SUPER PLAY #105
Vi besöker Bungie i Seattle och spelar hela Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Dessutom recenserar vi Halo 2, Killzone och Grand Theft Auto: San Andreas.

SUPER PLAY #104
Allt om Ico 2: direktrapport från Tokyo Game Show och spel som under-groundeläror. Dessutom recenserar vi Fable, Out Run 2, Pikmin 2, Gradius V och Myst IV: Revelation.

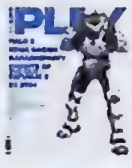
SUPER PLAY #103
Vi besöker världens största spelstöring och träffar männen bakom Brothers In Arms. Dessutom recenserar vi The Sims 2, Rome: Total War, Doom 3 och Burnout 3.



SUPER PLAY #102
Hemma hos Electronic Arts – allt om världens största spelföretag. Eidosjuma som gör om sina favoritspel i nya tappningar. Nolan Bushnell talar ut. Stor recension av Silent Hill 4 och intervju med upphovsmannen.

SUPER PLAY #101
Det stora årsdatnumret. Intervju med världens bästa spelare, Tekken Team talar ut, årsdatnärket och 30 årsdatspel som förändrade vår värld. Stor recension av Final Fantasy XI och det svenska fantasyspelet The Chronicles of Riddick.

SUPER PLAY #100
Stort jubileumsnummer! Allt om Nintendo DS, Sony PSP och E3. Vi recenserar Galleon och Red Dead Revolver och med tidningen följer en fyra timmar lång DVD.



SUPER PLAY #099
Karaokeparty, 30 nya bilder på Halo 2 och allt inför E3. Dessutom recenserar vi Ninja Gaiden, Rallisport Challenge 2, Bokta: The Sun is in Your Hand och Transformers.

SUPER PLAY #098
Street Fighter-nostalgi. Sagan om Samus, allt om Silent Hill 4 och Resident Evil 4. Dessutom recenserar vi Far Cry, Splinter Cell: Pandora Tomorrow och Animal Crossing.

SUPER PLAY #097
Det stora stämnumret. Allt om kändisar, gräl och drogen. Dessutom recenserar vi Final Fantasy X-2, Final Fantasy Crystal Chronicles och Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

SUPER PLAY #096
16 sidor om Castlevania, hela historien om Sonic the Hedgehog och serieskaparens bakgrund. Dessutom recenserar vi Kirby Air Ride, Sonic Heroes och 007: Everything or Nothing.

SUPER PLAY #095
Spelåret 2004: 50 spelhändelser du absolut inte får missa. Dessutom en exklusiv intervju med Hideo Kojima och recensioner av Manhunt samt Deus Ex: Invisible War.

SUPER PLAY 10_2003
Vi har besökt Tokyo Game Show och berättar historien om N-Gage. Dessutom recenserar vi de första spelen till Nokias maskin, plus F-Zero GX, SSX 3 och Jak II: Renegade.

SUPER PLAY 09_2003
Vi recenserar alla versioner av Soul Calibur 2, besöker sagofabriken där Prince of Persia växlar liv och rapporterar från Europas hetaste spelstad. Plus recensioner av NHL 2004 och Colin McRae 04.

SUPER PLAY 08_2003
Exklusiv recension av Knights of The Old Republic. Dessutom allt om framtidens bärbara konsoler, intervjuer med männen bakom NHL och FIFA samt en stor artikel om Super NES.

SUPER PLAY 07_2003
Rock 'n' roll: Det stora spelmusiknumret. Dessutom berättar vi om Xbox Hamid och recenserar Tomb Raider: The Angel of Darkness, Pokémon Ruby/Sapphire och Midtown Madness 3.

SUPER PLAY 06_2003
60 sidor om E3 2003. I huvudet på Shigeru Miyamoto. Metal Gear Solid 3 – första intervjun. Samla Saturn. Valve talar ut om Half-Life 2.

SUPER PLAY 05_2003
Inför E3: smygtittar på framtidens storspel. 12 sidor Silent Hill 3. Exklusiv intervju och stor recension. Dessutom recenserar vi Enter The Matrix, Rygar, Shinobi och många fler.

SUPER PLAY 04_2003
Nya Super PLAY med nytt format och DVD varje månad. Stor recension av The Legend of Zelda: The Wind Waker, intervju med Shigeru Miyamoto, del ett av Spelsamlaren och en kärleksförklaring till Sonic.

SUPER PLAY 02_2003
Det stora onlinenumret. Allt du behöver veta om Nintendos, Sonys och Microsofts nätverkssatsningar, stor recension av The Sims Online samt EverQuest bakom kulisserna.

SUPER PLAY 01_2003
Spelåret 2003. 45 sidor om spelhändelserna du absolut inte får missa. Dessutom recenserar vi The Sims, Metal Gear Solid 2: Substance och Contra: Shattered Soldier.

BESTÄLLNINGSKUPONG, ***TEXTA TYDLIGT***

Är din samling komplett?

Super PLAY 1/96 – 1_2003, 3_2003 och #94 är slutsålda, men övriga nummer går att köpa för 49 kronor styck. Beställ på ett av följande sätt: fyll i och posta kupongen kostnadsfritt eller faxa in kupongen eller en avskrift på faxnummer 08-650 84 30.

TELEFON: 08-692 66 16
INTERNET: http://shop.hjemmetmortensen.se
E-POST: postorder@medstroms.se
Betalningsvillkor 20 dagar netto.
Vid köp under 100 kronor tillkommer en fraktavgift på 25 kronor. Leverans endast inom Sveriges gränser.
FÖR BESTÄLLNING FRÅN UTLANDET:
http://shop.hjemmetmortensen.se
och kreditkortsbetalning.

SUPER PLAY NUMMER		ANTAL	KR
SUPER PLAY NUMMER		ANTAL	KR
SUPER PLAY NUMMER		ANTAL	KR
SPECIAL		ANTAL	KR
		SUMMA	KR

NAMN / EVENTUELLT FÖRETAG

ADRESS

POSTNUMMER / ORT

TELEFON + HÄLSNING UNDERSKRIFT OM DU ÄR UNDER 18 ÅR

http://shop.hjemmetmortensen.se

FRANKERAS EJ
SUPER PLAY
BETALAR
PORTOT

SVARSPOST
20458452

110 06 Stockholm

Xbox 360 på väg!

Stor special SPELEN // MASKINEN // TILLBEHÖREN

Nintendo®

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

Kom och lek med mig på Nintendo SM 2005!

Nintendo

NINTENDO DS.

TOPP 10 festfixare

Man plockar fram dem när man är ett glatt gäng som vill bli ännu gladare. Innan man går ut, eller efter att man kommit tillbaka in. Här är festfixarna som garanterat höjer stämningen. TEXT_TOMMY RYDLING

BEATMANIA
UTVECKLARE: KONAMI
FORMAT: PS
UTGIVNINGSÅR: 1997

10 *Beatmania* är spelet som startade hela bemani-genren – vilket betyder "galet japanskt spel med musik och märkliga manicker".
I *Beatmania* är musiken klubbmusik och manicken i fråga en fyndig scratchbox där spelaren kan scratcha och trycka på fem olika knappar i takt med att musiken flyter fram i form av olikfärgade klossar på tv:n. Värt att köpa enbart för de sköna kontrollerna.
Plocka fram det: Före Timbuktu-konserten.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT
UTVECKLARE: NINTENDO
FORMAT: GC
UTGIVNINGSÅR: 2005

9 Med två bongotrummor kan man trumma upp en rejäl feststämning, även om *Donkey Kong Jungle Beat* inte bjuder på någon flerspelarfunktion.
Det är onekligen kul att se hur ens kompis frenetiskt trummar så att han blir högröd i ansiktet när han försöker slå ditt rekord på 56 bonusbananer i slutet av en värld. Och när trumslagen i högt tempo måste varvas med handklapp är det fysisk humor av den högre skolan.
Fabulerande fakta: många tidigare okända grimaser såg dagens ljus framför *Jungle Beat*.
Plocka fram det: När du vill få myrstick i bägge händerna samtidigt.

MARIO KART: DOUBLE DASH
UTVECKLARE: NINTENDO
FORMAT: GC
UTGIVNINGSÅR: 1997

8 *Kart*-spelen har tappat lite av sin lyster från fornstora dagar, men det senaste Mario-racet bjuder fortfarande på allt man kan begära i tävlingsväg. Som ett silkesmjukt fyrspelarläge på delad skärm, komplett med bananskal, sköldpaddsskal och små gulliga bomber. En schysst uppdatering av en klassisk serie som håller än idag.
Plocka fram det: Innan svensexan drar vidare till den riktiga go-karten.

TAIKO DRUM MASTER
UTVECKLARE: SONY
FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2005

7 Två trumpinnar och en plastig variant av en traditionell japansk taikotrumma. Det är receptet på glatt humör och ganska mycket oväsen. Spelet, som i Japan heter *Taiko no tatsujin*, funkar som de flesta musikspel: slå på instrumentet i takt med symboler som far fram över skärmen. Här blandas slag mitt på trumman med kantslag och mer hetsiga trumvirvlar. Efter att ha trummat sig igenom de 30 låtarna tar man sig en kopp grönt japanskt te och börjar om från början.
Plocka fram det: När du vill battla med grannen som har en högljudd fest på våningen ovanför.

GUITAR FREAKS
UTVECKLARE: KONAMI
FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2000

6 Alla killar vill innerst inne vara Yngve. Malmsten, alltså.
Så fort ett grymt solo spelas i en låt vill man ställa sig och lira luftgura. Det här tog Konami vara på när de gjorde *Guitar Freaks* – ett spel som först gjorde succé i japanska arkadhallar och som sedan konverterades till Playstation 2, komplett med plastig och ful men välfungerande "elgitarr".
Plocka fram det: Varje gång drömmen om att vara Yngwie Malmsteen gör sig påmind.

BUZZ
UTVECKLARE: SONY
FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2005

5 Musikfrågesport är alltid kul. Det är en gammal sanning. Allt man egentligen behöver är en hög med mp3-filer och någon som frågar "Vad heter låten och vad heter artisten?". Extra kul blir det förstås om alla deltagare får varsin stor, glättig knapp att trycka på – som dessutom ger ifrån sig låten som skriande åsnor, tågvisslor och brandlarm.
Tyvärr har Sony schabblat lite med sin nya mainstreamgiv *Buzz*. Spelet är tempofattigt och programledaren ungefär lika fascinerande som min fonetikföreläsare på universitetet (plötsligt var bara 30 av klassens 200 elever kvar). Men som sagt: musikfrågesport är kul av naturen. Tur det.
Plocka fram det: På parmiddagen, lagom till desserten.

SUPER MONKEY BALL DELUXE
UTVECKLARE: SEGA
FORMAT: PS2/XB
UTGIVNINGSÅR: 1997

4 Apor är hett stoff i spelvärlden, och *Super Monkey Ball* är kanske det bästa apspelet någonsin. Inte nog med att det har en schysst huvudavdelning – spelet gjorde sig kanske mest känt för att ha världens kanske mest generösa och bästa minispelsamling, däribland det mytomspunna Monkey Target, vari spelarna turas om att glidflyga och försöka landa på små plattformar ute i vattnet. Nysläppet *Monkey Ball Deluxe* innehåller första spelet plus uppföljaren, med alla sina förtjusande minispel – här finns apvarianter på biljard, bowling, fotboll, boxning… allt för den sportintresserade apvännen i dig.
Plocka fram det: En slapp söndagseftermiddag, efter en mäktig brunch.

EYE TOY PLAY
UTVECKLARE: SONY
FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2003

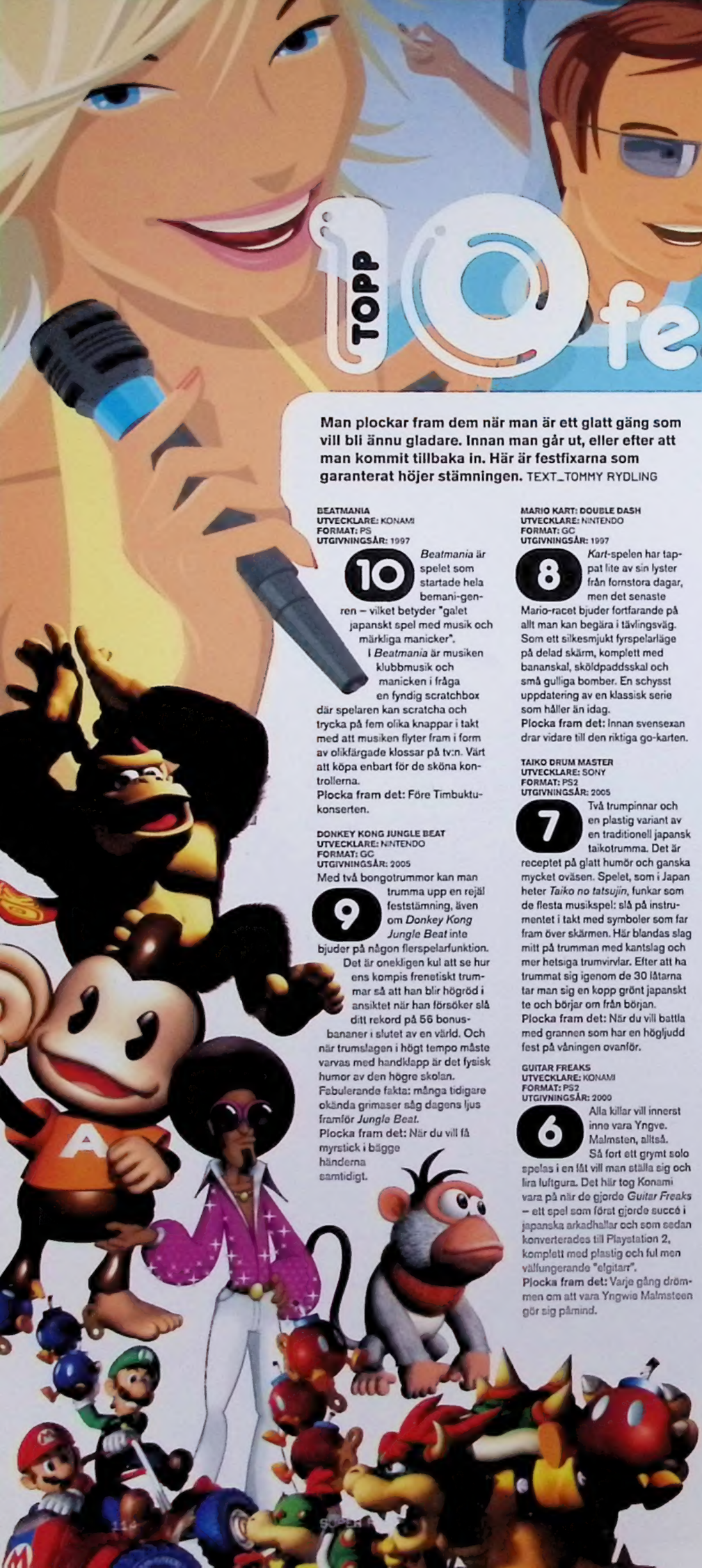
3 Egentligen var konceptet gammalt när det kom till Playstation 2. På tv hade vi sett i många år tidigare hur människor liksom dansade, viftade och dansade ur vägen för fallande spelgrafik på skärmen. Men ändock: vilken kulturgärning av Sony att snickra ihop en hemmavariant av konceptet! Med en liten kamera placerad på tv:n hamnar du inne i spelet och måste slå ninjor, tvätta fönster, kicka boll och massor med andra saker som blir synnerligen utttröttande efter ett tag. Nu är trean här och det är fortfarande lika barnsligt roligt att se sig själv i tv:n.
Plocka fram det: På inflyttningsfesten (akta taklampan!).

DANCE DANCE REVOLUTION
UTVECKLARE: KONAMI
FORMAT: PS2/XB
UTGIVNINGSÅR: 2001

2 "Dansa din djävul!" sjöng Tomas di Leva i slutet på 80-talet. Men det skulle dröja till 2001 innan vi följde hans uppmaning. Det var då Konami hade den goda smaken att släppa *Dance Dance Revolution* som en rytmikbomb på en förstummad spelbransch.
Med hjälp av en dansmatta och ett gäng enerverande danslåtar gällde det att placera sina fötter på rätt plats på mattan i takt till musiken. Vilket i början gav upphov till en del snedvridna knän, brännsår på fötterna och ett behov att dra ned persiennerna så grannen inte kunde se dina stapplande nybörjarsteg.
Från början var dansspelen utplacerade i arkadhallarna, men tack vare den fabulösa plastdansmattan blev det möjligt att köpa hem sitt eget rumpskakarspel. Fast den som menar allvar köper förstås en metallscen – 12 kilo tung och med fotplattor som lyser upp när man trampar på dem för den där extra glamorösa touchen.
Plocka fram det: När du vill imponera på din date med lite skönt fotarbete.

SINGSTAR
UTVECKLARE: SONY
FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2004

1 Så härligt osvenskt! Har du hört den klyschan förr? Den tas fram närhelst det är lite trevlig och uppsluppen stämning – något som vi svenskar alltså ska ha särdeles svårt att åstadkomma. Undantaget som bekräftar regeln är karaoke, världens roligaste och ibland smärtsammaste underhållningsform. Det fina med karaoke är att det inte finns några som helst krav på att det ska låta bra. Så alla som sjunger hellre än bra har det perfekta tillfället att skrålа för full hals.
Helt vanlig karaoke är kul bara det. Men lägg till en sadistisk poängberäkning och möjligheten att i efterhand lyssna på sin insats (utan musiken för ökad känsla av nakenhet!) så har du en glädjespridare och festfixare av stora mått.
Grädden på karaokemoset är de många lagbaserade tävlingarna, där två lag med upp till fyra medlemmar försöker bräcka varandra.
Och vaddå osvenskt, förresten? Nu när en extrasamling med svenska hits har släppts så är ju karaoke mer blågult än någonsin.
Plocka fram det: Som uppladdning inför Melodifestivalen.



TV-SPELSBÖRSEN

SPELDIREKT

Tel: 054-854762

ALLTID FRAKTFRITT!

www.tvspelsborsen.se

www.speldirekt.com

SNABBT - ENKELT - BILLIGT

PHANTOM BRAVE (PS2)

LA PUCELLE TACTICS (PS2)

187 RIDE OR DIE (PS2, XBOX)

SHADOW HEARTS COVENANT (PS2)

SWAT 4 (PC)

FABLE (XBOX)

TENCHU FATAL SHADOW (PS2)

GRADIUS 5 (PS2)

PERFECT DARK ZERO (X360 15/12)

CALL OF DUTY 2 (4/11-2/12) (PS2, XB, GC, PC, X360)

PRINCE OF PERSIA 3 (PC, PS2, XB, GC)

PRO EVO SOCCER 5 (PS2, XB, PC, PSP)

SW BATTLEFRONT 2 (PS2, XB, PC, PSP)

AGE OF EMPIRES 3 (PC 4/11)

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION (X360, PC 2/12)

FIFA 06 (X360 1/12)

PROJECT GOTHAM RACING 3 (X360 2/12)

XBOX 360 CORE SYSTEM (BESÖK VÅR HEMSIDA, 2/12)

XBOX 360 PREMIUM PACK (BESÖK VÅR HEMSIDA) (2/12)

FIRE EMBLEM (GC 4/11)

POKEMON DX (GC 18/11)

RESIDENT EVIL 4 (PS2 3/11)

HP GOBLET OF FIRE (MULTI FORMAT 10/11)

HALF-LIFE 2 (XBOX 17/11)

NFS MOST WANTED (MULTI FRMAT 24/11)

F.E.A.R (PC)

SIMS 2 (3/11) (MULTIFORMAT)

MATRIX PATH OF NEO (PS2, XBOX, PC 11/11)

SONY PSP VALUE PACK (UTAN SPEL, 2799:-)

LUMINES (PSP)

PRO EVO 5 (PSP)

WIPEOUT PURE (PSP)

UNTOLD LEGENDS

RIDGE RACERS

VR TENNIS

BURNOUT LEGENDS

MGS ACID

GTA LIBERTY CITY

NINTENDOGS (3 VESIONER) LABRADOR, CHIHUAHUA, DACHSHUND

GAMEBOY MICRO 4 FÄRGER (4/11)

MARIO KART DS (NDS 25/11)

POKEMON EMERALD (GBA 21/10)

FRAKTFRITT (ENDAST PF AVGIFT TILLKOMMER FÖR POSTFÖRSKOTS BESTÄLLNINGAR). SPARA TID OCH PENGAR! HANDLA HOS OSS!

24 TIMMARS LEVERANS VID BESTÄLLNING INNAN 17.00, POSTPAKET 1-2 DAGAR

ALLTID PROPPFULL REA AVDELNING. Kolla in www.speldirekt.com eller www.tvspelsborsen.se. Där hittar du NYA spel fr 49:-

TV-Spelsbörsen/Speldirekt erbjuder ALLTID FRI FRAKT - För postförskott tillkommer avgift på 50:-. Observera att detta endast är ett litet urval av vårt sortiment. Besök vår hemsida www.tvspelsborsen.se för komplett sortiment, senaste nytt, recensioner, kommande spel m.m. Spara tid och pengar.

SAMTLIGA PRISER ÄR INKL MOMS OCH FRAKT, EXKL. PF AVGIFT. VI RESERVERAR OSS FÖR EV. TRYCKFEL, DATUM & PRISÄNDRINGAR SAMT SLUTFÖRSÄLJNING.

ALLT INOM: PC, PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, PSP, PLAYSTATION 3 & XBOX 360

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions Inc.